ゲーム・マエストロ

VOL.2

プロデューサー／ディレクター編(2)

中村光一
鈴木　裕
小島秀夫
岡本吉起
中　裕司
薗部博之
水口哲也
飯田和敏

●文●――志田英邦
●写真●――松井友生

ゲーム・マエストロ

VOL.
2

目次◆Contents

中村光一 4

鈴木　裕 30

小島秀夫 56

岡本吉起 82

中　裕司 106

薗部博之 130

水口哲也 ―― 156
飯田和敏 ―― 180

◎ゲーム機の進歩とテレビゲーム風俗史
家庭用ゲーム機・セカンドジェネレーション
マルチメディアブームの中で。 ―― 80
家庭用ゲーム機・サードジェネレーション
最先端への接近 ―― 154
あとがき ―― 188
撮影後記 ―― 189

＊脚注の敬称は略させていただきました。



中村光一

Nakamura Kouichi

1964年８月15日生まれ。香川県丸亀市出身。
84年チュンソフト設立。
89年電気通信大学短期大学部電子工学科卒業。



一瞬の油断。

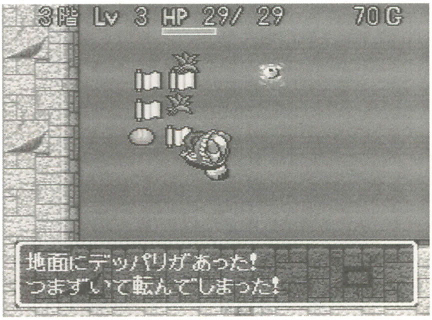
すべての努力が無にかえる瞬間がある。襲いかかる絶望感。何であんなうかつな行動をとったのだろう！　思わず、手に持っていたコントローラを床に叩きつけそうになる。……だが、それから数分後。なぜかうずうずと気力が沸き立ち始めている。あそこでこうやっていれば、よかったんじゃないのか。もしかしたら、別の手段があったんじゃないのか。

そして、再びコントローラを握り締めると、もう一度「不思議のダンジョン」へと歩みを進める。今度は失敗しない、と胸に誓いながら。

「1000回遊べるロールプレイングゲーム」。

『トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン〜』には、そんなキャッチコピーがつけられていた。

この言葉に嘘はない。ゲームの舞台となる地下迷宮はプレイするたびに形を変え、落ちているアイテムの位置も変わる。プレイヤーは落ちているアイテムを使いながら、未知の地下迷宮を潜り抜け、最下層を目指すことになるのだ。このゲームの最大の特徴は、モンスターに襲われて死ぬと、洞窟の中で手に入れたすべてのアイテムを失い、振り出しに戻ってしまうこと。すべてを失い裸一貫になった時の衝撃は筆舌つくしがたい。しかし、そのスリルがあるからこそゲームの中の緊張感は高まり、抜群の楽しさが生み出されるのだ。これぞゲームの面白さを知り抜いた、中村光一さんとチュンソフトだからこそ、生み出すことができた傑作。テレビゲームの持つ底なし沼のような魅力を体現した1本だ。



パソコンゲーム黎明期。天才の名を欲しいままにしたプログラマーがいた。『スペースパニック』『スクランブル』……。彼の作ったゲームプログラムは雑誌に掲載され、日本中のパソコンファンたちに愛読された。そして、当時のファンたちは彼のプログラムを一生懸命パソコンに打ち込み、自分のマシンの中で彼のゲームを再現した。

中村光一さん、当時はわずか18歳。天才はいつも早熟だ。

パソコンからファミコンへ。ROMカートリッジからCD-ROMへ。家庭用ゲーム機からネットワークマシンへ。

激しく変化するテレビゲームの世界において、彼は常にトップランナーとして走り続けてきた。代表作に『ドラゴンクエスト』シリーズ、『不思議のダンジョン』シリーズ、『サウンドノベル』シリーズ。どれも「テレビゲームが本来持つ面白さ」を上手に汲み取っている名作だ。子どもの頃からゲームに夢中になってきた人が作るからこそ再現できる、テレビゲームの本質。そして、長年パソコンに親しんできた人だから伝えられる、プログラムの深遠さ。

スクラップ&ビルドによって、極限まで面白さを突き詰めた中村さんとチュンソフトのゲーム。その磨き上げられたゲームを遊ぶたびに感嘆する。

ゲームというものは、ここまで人を夢中にさせることができるものなのだ、と。

CHUNSOFT◎*Nakamura Kouichi*

「授業中はプログラムを考えるのに絶好の時間」
天才プログラマーは学校でプログラムを組む。

山、川、海、自然に囲まれた香川県丸亀市で育った中村少年が初めて夢中になったゲームは、デパートの屋上にあったピンボールだった。狙いをつけて銀色の球をフリッパーで弾くと「カポーン」という機械音が鳴り響く。その快感にしびれた彼は、ゲームの魅力にとりつかれる。以来、彼は誕生日に野球盤やボードゲームを、親にねだるようになった。ゲームとともに育った彼は、やがてパソコンで自分だけのゲームを作り始めるのだった。

――中村さんといえば、パソコン黎明期からゲームのプログラマーとして有名でしたよね。中村さんのゲームの初体験は何でしたか。

中村　最初はデパートの屋上でピンボールを遊んでいました。ボードゲーム、人生ゲームみたいなものも遊びましたし、パチンコも一時ハマりました。あとは『ブロック崩し』[*1]（76年・アタリ）。『スペースインベーダー』[*2]（78年・タイトー）が出た時は中学生ぐらいの頃だったと思うんですが、ずいぶん遊びこんで最高得点が18万点かな。

――あの頃は『インベーダー』というと不良の遊ぶもの、なんていわれませんでしたか。

中村　勉強もやっていましたよ。しっかり。でもインベーダーもしっかりやって18

＊1　ブロック崩し
76年、アタリより発表。ふたり用ゲームだった『ポン』をアレンジした、ひとり用テニスゲーム。ラケットを操作し、画面中のボールが外に出ないように打ち返しつつ、8層に重なる114個のブロックを崩していく。正式名は『ブレイクアウト』。

＊2　スペースインベーダー
78年、タイトーから発表。国内外で一大ブームを巻き起こした。シューティングゲームの元祖。西角友宏が手がける（西角友宏のインタビューは本シリーズVOL.1に収録）。

＊3　ナゴヤ撃ち
わざとインベーダーを自陣ぎりぎりまで引きつけ、相手の攻撃が無力化したところを反撃するというテクニック。名古屋で生まれたテクニックだから、ナゴヤ撃ちというらしい。

＊4　TRS80
世界でも有数の電気メーカーだったタンディラジオシャックが77年に発売したパソコン。周辺機器も多く、スイッチひとつでベーシックが使えるように切り替わるなど、操作性が高かった。

万点（笑）。どこからかナゴヤ撃ち[*3]のテクニックを聞いて、使っていました。当時はゲーム雑誌がなかったからどこからか噂で聞いてきたんですよね。

——パソコンとの出あいはいつだったのですか。

中村　高校に入った時に数学同好会というのがあったんです。そこにTRS80[*4]というアメリカのタンディラジオシャックのパソコンが置いてあったんですね。先輩が自分で買ったものだったんですが、それを使ったのが出あいです。その頃パソコンは、コモドールのPET2001[*5]とアップルⅡぐらいしかなかったから、珍しかったんですよね。あとは部室にリコマック[*6]がありました。プログラミングしようにも、そのマシンはベーシック[*7]を使えなかったので、むしろマシン語[*8]に近い言語を使っていましたね。それを使って、クラブのみんなでプログラミング競争していたんです。

——プログラミング競争って、どういう風にするんですか。

中村　素数という数字がありますよね。2、3、5、7……。あれを一定時間で何桁計算することができるか、競うんです。いかに処理速度が速く、簡潔なプログラムを組めるか、アルゴリズムと技術が問われるんですね。それからベーシックを覚えて、それでいかにゲームセンターにあった『ギャラクシーウォーズ[*9]』（79年・ユニバーサル）を模倣できるかに挑戦していました。

——自分のパソコンを持つのは、いつ頃ですか。

中村　高校1年の夏に新聞配達のアルバイトをしてNECのPC8001[*10]を買ったんです。校則でアルバイトは禁止だったけど、こっそりやっていました（笑）。ただPC8001よりもMZの方がプログラム的にこなれていて使いやすかったか

＊5　PET2001とアップルⅡ
PET2001は77年にコモドールより発売されたパソコン。本体、キーボード、モニター、記憶媒体（カセットレコーダー）がセットになった一体型。アップルⅡは76年にアップルより発売され、世界で初めて商業的に成功したパソコン。拡張スロットが8つも付いており、このスロットにカードを差し込むことで様々な機能を追加することができた。

＊6　リコマック
電子式卓上計算器。

＊7　ベーシック
Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code. の略称。初心者向けのプログラミング言語。8ビットのパソコンにはほぼ搭載されており、気軽にプログラミングを楽しむことができた。

＊8　マシン語
コンピュータが解釈できる言語。



な。それにMZの方がマシンにモニターが付いていたし、ゲームとしては面白いものも多かったんでね。だからMZのプログラムを、PC8001に移植していたんです。当時『月刊アスキー』(アスキー)や『I/O』(工学社)という雑誌があったんですが、そこに載っていたプログラムを打ち込んでゲームを遊んでいました。当時、雑誌に掲載されていたPC8001のゲームは全部遊びつくしたといっても言い過ぎではないくらい、プログラムを打ち込みましたよ。あの頃、アスキーが出していたゲーム言語というのがあったんです。それでオリジナルのゲームを作り始めたのもその頃ですね。やがて一期上の先輩がソードのパソコンを使ってマシン語で『ブロック崩し』を作っていて、僕も作れるんじゃないかと思って、『月刊アスキー』や『I/O』に投稿し始めるんです。最初に投稿したのはアセンブラを使って、キーボードの文字を別の文字に割り当てるツール。そうしたら翌月に僕のプログラムが載っていて、2万円くらいもらえたんです。まあ、まわりのプログラムがたいしたことないな、と思っていたので、載るかもしれないと思っていたのですが、お金をもらえたのは嬉しかった。そこからアセンブラでゲーム制作を始めるんです。次に作ったのが『スペースパニック』というゲーム。そうやって、どんどん『I/O』に投稿するようになって。

——学校のクラブでゲームを作っていたんですか。

中村 いや、その頃はもう学校の授業中です(笑)。授業中って静かだし、考えるのに絶好の時間なんですよ(笑)。だから、授業中にじっくりとプログラムを考えて、授業が終わったら、それをパソコンに打ち込むんです。そして自宅でデバッグ[*11]。

***9 ギャラクシーウォーズ**
79年、ユニバーサルより発表。ロケットを操作して、隕石をかいくぐり、敵のUFOに体当たりする。UFOの中心部分にロケットを当てるほど、得点は高くなる。『スペースインベーダー』と同じ基板を使用しており、ROMを交換することでプレイできた。

***10 NECのPC8001**
79年に発売されたNEC製のパソコン。8色のカラーディスプレイに160×100ドットのグラフィックスを表示できた。国産で最初の本格的なパーソナルコンピュータ。

***11 デバッグ**
ゲームソフトにプログラムミス(バグ)がないか、チェックすること。何度も様々なパターンでプレイを重ねて、チェックすることが多い。

――それでお金ももらえて無駄のない毎日！

中村　そうなんですよ！（笑）　そのうちゲームセンターにあった『スクランブル』[*12]（81年・コナミ）というゲームをPC8001に移植するんです。ところがどうしてもデータが長くなってしまう。しばらく悩んでいたんですが、2学期のある日の授業中に、圧縮すればいいんだ！　ってひらめいたんです。それでさっそく部活動の時に圧縮をしてみたら、ぎゅっとプログラムが短くなった。それを投稿したら今度はロイヤリティ、印税が数十万円もらえたんです。この頃になると、トータルで100万円は稼いでいましたね。それでPC8801に買い替えて、漢字プリンターとフロッピーディスクを買ったんです。もちろん当時はカセットテープにプログラムを記録する時代で、そんな高価な機材を持っているのは、まわりでは僕だけだったんですけどね（笑）。

――パソコンでお金を稼いでいるなんて高校生は当時はいなかったでしょうから、学校では変わり者に思われたんじゃないですか。

中村　いやあ、どうでしょうね。でも、その買ったプリンターを使って、文化祭で姓名判断をやったんです。もちろんプログラムも僕が組んで、姓名判断の結果ももっともらしい文章を作っておいてね。そうしたら、文化祭当日に僕の使っていた教室から廊下にかけて大行列ができたんですよ。まあ、その一方で授業中にプログラムを書いているものだから、どんどん成績は落ちていきましたけどね（笑）。

＊12　スクランブル
81年、コナミより発表。横スクロール（横に向かって画面全体が流れていく）型のシューティングゲームの元祖。地上爆撃用と空中攻撃用、ふたつのボタンを使い分け、敵を撃破していく。時間の経過により、地上のタンクを爆撃して燃料補給を行なわなくてはいけない。この仕組みは画期的であり、以後の多くのゲームで採用される。

＊13　芸夢狂人
鈴木考成のペンネーム。東京医大医学部在学中より、雑誌『I／O』にプログラムを投稿。第2回ゲームホビープログラムコンテストで優秀プログラム賞を受賞。『芸夢狂人の宇宙旅行』として商品化された。代表作にアニメ映画をほうふつさせるアドベンチャーゲーム『ジーザス』。

＊14　エニックスのゲームホビープログラムコンテスト
82年に開催されたエニックス主催のゲームコンテスト。優勝賞金100万円、賞金総額は300万円。森田和郎、堀井雄二を輩出。

「受験期には株式会社の作り方の本を読んでいました」『ドアドア』『ドラクエ』誕生秘話。

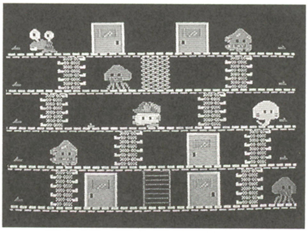
芸夢狂人[13]、中村光一、森田和郎……。パソコン黎明期にその名を全国で知られた天才プログラマーたちである。彼らは数多くのゲームを作り出し、パソコン雑誌にプログラムを投稿した。そして、読者は彼らのプログラムを打ち込み、彼らのゲームを自分のパソコンに再現した。この才能に商業デビューのチャンスを与えたのが、82年に第1回が実施されたエニックス[14]のゲームホビープログラムコンテストだった。そこで表舞台に立った数々の才能は、やがてくるファミコンブームの原動力となる。

――中村さんの商業的デビュー作『ドアドア』[15]（83年・エニックス）はエニックスのコンテストですよね。

中村　ええ。高校3年の頃、家の近所にパソコンショップがあったんです。そこで売っていたPC9801[16]が欲しくて、しょっちゅう通っていたんです。当時、三十数万円だったんです。でも、それを買うには、またプログラムを何本か投稿しなくちゃいけないなあ、と思っていたら、そこの店長がエニックスのコンテストを紹介してくれてね。そこで1等の賞金が100万円と知ったので、挑戦してみようと思ったんです。

――最初、どんなゲームを作ろうと思っていたんですか。

＊15　ドアドア
83年、エニックスよりパソコン用ソフトとして発売。スライド式のドアを開けて、モンスターを誘導して外に出し、ドアを閉めていくというアクションゲーム。4種類のモンスターはそれぞれ違う思考アルゴリズムで動く。



＊16　PC9801
82年にNECより発売されたパソコン。16ビットプロセッサを搭載。オプションのROMを使えば漢字表示も可能。当時としては画期的なマシンだった。

CHUNSOFT© *Nakamura Kouichi*

中村　僕はナムコの『ディグダグ』[*17]（82年）が好きだったので、あれをコンテスト用にPC8801に移植しようと思っていました。岩を落としてつぶす気持ち良さや、敵キャラクターのアルゴリズム[*18]が敵の種類ごとに違うところがいいなあと思っていたので。ところがコンテストでは移植は対象になっていなかったんですね。わざわざ問い合わせてみたんですけど「駄目」と言われて。それであわてて『ドアドア』を作ったんです。

――なるほど『ドアドア』の敵キャラクターが全部アルゴリズムが違うところや、敵をドアに誘導する面白さは『ディグダグ』がルーツなんですね。

中村　たしか10月ぐらいが締め切りで、発表が翌年の1月だったかな。結局作る期間は1ヵ月ぐらいしかなかったんですけど、出来はなかなか良くて、自分ではなかなか自信作に仕上がりました。

――当時は高校3年生。コンテストに夢中で大丈夫だったんですか。受験勉強はしなくて良かったんですか。

中村　ええ。僕はその頃は東京に行ってゲームソフトの会社を作って、独立するつもりだったんで、全然勉強をしていなかったんです。まわりは一生懸命勉強をしていたんですけど、僕はその隣で「株式会社の作りかた」の本を読んでいました（笑）。あとは麻雀とパソコンに明け暮れる毎日で……。

――すごい。社長を目指す高校生（笑）。

中村　『ドアドア』の出来にも自信がありましたからね。これはコンテストで1等賞に間違いがないだろうと。ところが……。

――優秀賞。大賞は『森田和郎のバトルフィールド』（83年・エニックス）という

＊17　ディグダグ
82年、ナムコより発表。地面を掘り進み、地中の岩を落として、敵を倒すアクションゲーム。カラフルな画面は、ナムコのポップセンスを感じさせる。

＊18　アルゴリズム
コンピュータの命令を並べ、目的の処理を行なうための手順。アルゴリズムのチューニングしだいで、映像表現や操作感、ゲームバランスが、がらりと変化する。プログラマーの腕の見せどころ。



CHUNSOFT◎*Nakamura Kouichi*

シミュレーションゲームを作った森田[19]（和郎）さんだった。

中村　ショックでしたよ。あとで森田さんのゲームを遊ぶことになるんですが、じつはあのゲームには致命的なバグがあったんですよね。それを見つけてしまって、ショックは倍増でしたね。とはいえ賞金をもらうことになるんですね。その後、『ドアドア』が商品化されて印税もどんどん入ってきて、年収は1000万円くらいだったかな。

——おおっ！　それでチュンソフトを立ち上げるわけですか。

中村　いや、そのあと結局、学校推薦をもらって、東京の大学に行くんです。で、エニックスでバイトしながら、学校に行って。印税ももらって。

——今も昔もそんな大学生いませんよねえ。

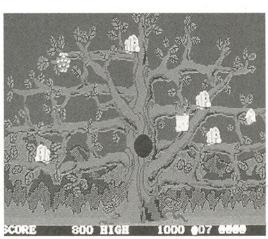
中村　まあお金もあるからバイクを買ったり、飲んで遊んだり。そこから次回作の『ニュートロン』[20]（84年・エニックス）の制作に入るんですが、じつは発表してから1年作らないんですよ。作らない代わりに『ドアドア』を移植していました。最初はPC8801からPC6001mk2、次にMZ2000、パソピア、FM7。当時はそれぞれのマシンが独自の言語を使っていましたから、移植しなくちゃいけなかったんですね。半分くらいは自分で移植していました。

——そういえば『ニュートロン』の広告は比較的早くに掲載されていたのにずっと発売未定だった。

中村　その節は失礼しました（笑）。仲間とよく遊んでました。その後、大学2年の4月に調布のマンションにワンルームを借りて、そこで会社、チュンソフト[21]を作るんです。最初は和気あいあいとサークルみたいな感じでしたね。

＊19　森田和郎
将棋5段、囲碁3段、オセロ2段のプログラマー。オセロや将棋などの思考プログラムを得意とする。代表作に『森田和郎のバトルフィールド』『アルフォス』『森田将棋』

＊20　ニュートロン
84年、エニックスよりパソコン用ソフトとして発売。木についた害虫を倒し、果物を取り込むゲーム。主人公が投げる球は重力に従い、放物線を描く。ニュートン力学をゲーム化したところから命名された。



＊21　チュンソフト
84年4月設立。チュンは麻雀の白發中の中と代表の中村光一の頭文字から取られている。

——学生社長、中村さんはどんな生活をしていたんですか？

中村　いや、普通のアパートに住んでましたよ。せいぜいトイレがあったくらい。それでチュンソフトも初年度は赤字だったんですよ、ソフトを出していないから。それで『ニュートロン』を作った翌年の85年、ファミコン用の『ドアドア』を移植するんです。これで初めて黒字になりましたね。あと、その年にエニックスからの紹介で、[22]ファミコン版『ポートピア殺人事件』（85年・エニックス）のプログラミングもやりました。あれが[23]堀井雄二さんとの最初の出あいでした。まあ、堀井さんもプログラムコンテストで賞を取っていたので、氏のゲームはいくつか知っていましたけどね。そのあと、一緒に[24]『ドラゴンクエスト』（86年・エニックス）を作ることになるんです。

——『ドラクエ』はメインプログラマーという役どころですが、具体的にどんな部分を担当されていたんですか。

中村　いやあ、少人数だったんで、サウンドのプログラム以外ほとんどを担当したといってもいいですね。ソフトのためにツールを作る人がひとり、グラフィックがひとり、シナリオは堀井（雄二）さんが書いて、キャラクターはマンガ家の[25]鳥山（明）さん。だから、プログラム上で扱うところはほとんど僕が勝手にデザインしていた。

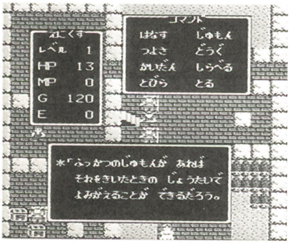
——ウィンドウの開くタイミングや画面構成も中村さん？

中村　ええ。[26]「ふっかつのじゅもん」のプログラムから何から何まで作りました。でも、堀井さんはプログラムがわかる人だったので、すごくやりやすかったですね。

＊22　ファミコン版ポートピア殺人事件
85年、エニックスよりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売。もともとはパソコン用のアドベンチャーゲームだったが、ファミコン版を作るにあたり、操作が簡略化された。

＊23　堀井雄二
ゲームデザイナー。『ドラゴンクエスト』『いただきストリート』のゲームデザインを担当。（インタビューは本シリーズVOL・1に収載）

＊24　ドラゴンクエスト
86年、エニックスよりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売。和製ロールプレイングゲームの元祖。中村光一さんはディレクターとメインプログラマーを兼任。



CHUNSOFT©*Nakamura Kouichi*

――『ドラクエ』は人気を呼びましたよね。

中村　『Ⅰ』はそれほどでもなかったんですよ。最終的にじわじわと売れて、それなりの本数になりましたけど、思ったより火がつかなかった。でも、ファミコンでは技術的に3人のキャラクターが表示できるというのがわかっていたんで、『ドラクエⅡ』（87年・エニックス）は主人公を3人にしようと考えていました。ところが『ドラクエⅡ』の制作は別のところで大変でした。

――『ドラクエⅡ』は、発売日が延期されたんですよね。

中村　開発にものすごく時間がかかってしまったんです。あれは今思い出しても嫌な気持ちになりますよ。本当につらかった。メインプログラムなどの人数を増やして4人で分担して仕事をしていたんです。僕はメインを作って、戦闘部分を人に任せていたんです。ところがどうもプログラムの様子がおかしい。中を見てみると、ひとりのプログラムがほかの人のプログラムを壊しながら動いているんです。それが発覚するたびにやり直して、もうメチャクチャ。人間関係もどんどん悪くなるし、本当に逃げ出したくなってしまった。しかたがないので、エニックスに何度もお願いして発売日を延ばしてもらったんですけど、最後はほとんど調整できなくて終わってしまった。じつは『ドラクエⅡ』は僕の仕事の中で不満が残っている一本なんです。

――あの難しさが逆にマニアの心をつかんだというところもありますよ。

中村　僕としては、あんな感じにするつもりはなかったんですけどね。この間も、『ドラクエⅡ』を作っている時の夢を見ましたよ。つらかった。

――『ドラクエⅢ』（88年・エニックス）は社会現象的なヒットになりましたね。

＊25　鳥山明
マンガ家。代表作に『Dr.スランプ』『ドラゴンボール』。『ドラゴンクエスト』シリーズのキャラクターデザインを監修。

＊26　ふっかつのじゅもん
当時のファミコンのROMカートリッジには、データを記録する機能がなかった。そこで『ドラゴンクエスト』では、プレイしたデータを記録するためのパスワードを「ふっかつのじゅもん」と呼んでいた。

中村　この頃から仕事は楽になっていくんです。スタッフの人数が一気に増えましたからね。僕は直接プログラムをしないで、設計や周辺を中心にやっていました。ただ、人の入れ替わりが激しいのが嫌でしたね。みんな当時は『ドラクエ』を1度作ったら、辞めて別の会社に入ってしまうんです。『ドラクエ』を作ったといえば、それなりのハクがつくからなのでしょうが、ああいうのはよくないですよね。だから、人が育つまでと思って、『ドラクエⅣ』（90年・エニックス）まで、プログラムを担当していました。でも、どうしても『ドラゴンクエスト』を作っていると1年間丸々かかってしまうんですよ。僕としては続編よりもオリジナルのゲームを作ってみたくてしょうがなかった。そうしたら『ドラクエⅤ』（92年・エニックス）を作った後、チュンソフトのスタッフの中に『ローグ』[*27]（75年・カリフォルニア大学バークレイ分校）が面白いと主張するやつがいたんですよ。それで僕もあわててプレイしてみたんですが、記号が並んでいて何が何だかわからない。しかも、あっという間に倒されてちっとも面白くない。でも、そのスタッフがあれほど強く主張するんだから、と何度も遊んでいるうちに「アイテムの使いかたを自分で発見していく」のが、面白いのだと気がついたんです。なるほど、これでオリジナルのゲームを1本作ってみよう、と。

――それが『不思議のダンジョン』[*28]シリーズ。あれは『ドラクエⅣ』のトルネコが主人公でしたね。

中村　そうですね。エニックスさんに了解を得て。

――「1000回遊べる不思議のダンジョン」というので、ずいぶん楽しませていただきました。でも、気になるのがあのシリーズ2作目『風来のシレン』[*29]（95年）

＊27　ローグ
ROGUE　75年、カリフォルニア大学バークレイ分校にて制作される。UNIXというOS（オペレーションシステム）のアプリケーションとして作られたロールプレイングゲーム。80字×25行のエリアの中に文字、記号によってモンスターとアイテムを描く。

＊28　不思議のダンジョンシリーズ
第1弾は93年にチュンソフトより発売された『トルネコの大冒険～不思議のダンジョン～』。『ドラゴンクエストⅣ』の主人公のひとり、商人のトルネコが、入るたびに自動生成される洞窟を潜る。

です。ロールプレイングゲームというと剣と魔法のカッコイイ中世的な世界が普通なのに、何で『風来のシレン』は和風、しかも三度笠なんですか(笑)。

中村　中世風のデザインのキャラクターも作ってみたんですよ。でも、三度笠にしてみたら、我々にも違和感があって。目立っていいかなと思ったんです(笑)。チュンソフトの中では、面白ければそれでいいかな、という感じはあるんです。

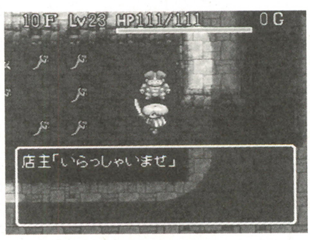
「こんなに面白さが変わるでしょ」ゲームのルーツと可能性を追求するチュンソフト。

温故知新。

『ローグ』というルーツを振り返ることで『不思議のダンジョン』シリーズが生まれたように、サウンドノベルは、テキストアドベンチャーというルーツを振り返ることで誕生した。テキストアドベンチャーとは小説のように文字だけで世界を描くゲームのジャンル。小説と違うのは、自分で行動を決めることで、世界を自由に冒険することができるところだ。中村さんとチュンソフトはその文字だけの世界に、リアルな効果音を混ぜることで、新しいゲームの刺激を生み出した。ミステリー、サスペンス、そしてコメディ。小説よりも面白い活字の世界を作ったのだ。古きをたずねて、新しきを知る。テレビゲーム20年史を生きてきた中村さんの目は未来を見つめている。

――チュンソフトのもうひとつの人気ゲームといえば、サウンドノベルシリー

＊29　風来のシレン
95年、チュンソフトよりスーパーファミコン用ソフトとして発売。今回は和風。自動生成する洞窟を潜る、不思議のダンジョンシリーズ第2弾。





CHUNSOFT© *Nakamura Kouichi*

ズ。『かまいたちの夜』[30]（94年）はゲームだけでなく、物語のモデルとなったペンションまで人気になりましたね。

中村　最初の『弟切草』[31]（92年）はホラータッチでしたが、ミステリーものを希望する人の声が多かったんですよ。それで『かまいたちの夜』を我孫子[32]（武丸）さんにお願いしたんです。我孫子さんはゲームファンで『弟切草』も遊んでいて、けっこうとんとん拍子に話が進みました。

――『街』[33]（98年）では実写映像に取り組んだ。サウンドノベルという音と文字だけのゲームに、現実的な映像を加えるというのはひとつのチャレンジだったのではないですか。

中村　あの実写映像については本当はね、最初にスーパーファミコンにCD-ROM[34]ドライブが付くという話があったんですよ。

――スーパーファミコンのCD-ROMドライブ。ああ、プレイステーションの原点ですね。

中村　それでCD-ROMが付いたら、何ができるだろうと。まず、CD-ROMということはデータの記憶容量が大きくなるということだから、それに素直に応えると、容量を使うゲームを作るのがいいかもしれないと考えた。それで実写を選択したんです。ゲームのメディアはCD-ROMになって、DVD-ROMになるのが目に見えている。ノベル（小説）がサウンドノベルでインタラクティブになっていったように、ムービー（映像）もインタラクティブになっていくでしょう。そのステップとして、実写のゲームがあっていいはずだと思って作ったんです。

＊30　かまいたちの夜
94年、チュンソフトよりスーパーファミコン用ソフトとして発売。サウンドノベルシリーズ第2弾。殺人事件がおきるサスペンス。ゲームに登場するペンションのモデルは、白馬スキー場のクヌルプというペンション。



――『街』はそれ自体でも、ずいぶん楽しいゲームでしたが、ゲームの進化における次のステップへの布石の意味もあったわけですね。

中村　やはり画面がゲームらしい画面をしていないんで、なかなか大勢の人に手にとってもらいにくかったと思うんです。ハリウッド映画のような映像そのものの派手さには勝てなかったんですよね。

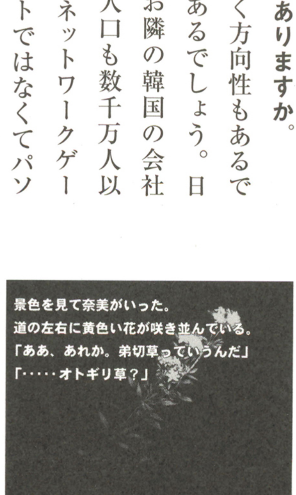
――次のステップで、中村さんが今後取り組みたいものはありますか。

中村　通信でしょうね。僕らとしては新しいゲームを作っていく方向性もあるでしょうし、従来のシリーズをオンライン化していく方向性もあるでしょう。日本のネットワークのインフラ[35]はまだまだと思うんですが、お隣の韓国の会社に話を聞いたら、向こうの回線はＡＤＳＬ[36]でインターネット人口も数千万人以上というのです。『スタークラフト』[37]（97年・ブリザード）というネットワークゲームが大人気で。僕が3年前に韓国に行った頃は、インターネットではなくてパソコン通信がメインだったのに、今はインターネット大国。日本はあっという間に追い抜かれてしまっている。それはすごいですよ。

――中村さんにはベーシックの時代にゲームを自作してきた過去がありますが、今のインターネットは当時と似たような状況になっていると感じませんか。たとえば昨今、ＨＴＭＬでホームページを自作するのは珍しいことじゃないし。

中村　小学校にもパソコンが入っている時代だから、パソコン自体は珍しくはないんでしょうね。我々の時代は自分がゲームを作ったとしても、ほかの人に見てもらうのにすごく大きなハードルがあった。それなりに才能がないと、なかなかほかの人が見てくれなかったんですよ。でも、今はインターネットを使って作品

＊31　弟切草
92年、チュンソフトよりスーパーファミコン用ソフトとして発売。サウンドノベルシリーズ第1弾。ホラーを題材にしたストーリー。遊び込むとピンクのしおりという、ちょっとHな物語を楽しめた。シナリオは長坂秀佳。



＊32　我孫子武丸
推理作家。「京大推理小説研究会」出身。代表作に『0の殺人』（講談社）など。

CHUNSOFT© *Nakamura Kouichi*

を作れば、誰でも見てくれる。それが一番大きな違いでしょう。

――今、中村さんご自身が、HTMLで何かを作ることはあるんですか。

中村　いやあ、見る方専門。古いのかもしれないですけど、商売として作っているものがあると、自分の創作のエネルギーをその商品の方にすべてつぎ込んでしまうんですよ。自分の本業以外のところで、自分を発信したいとは思わないんです。作家の我孫子さんや堀井雄二さんはホームページをお持ちですけど、僕はなかなか。今は本業で満足ですね。

――では、昔のように中村さんたったひとりで、ゲームを作ってみたいとは思いませんか。たとえば最新ハードで『ドアドア』とか（笑）。

中村　いやあ、作ってみたら全然キャラクターが動かないゲームになったりして。「すみません、久々にプログラムしたもんで」なんて言い訳したり（爆笑）。うん、別に嫌いじゃないんで、やってみてもいいかと思うんですけど、プログラムを始めるとハマっちゃって、ほかのことをやりたくなくなっちゃうんですよ。没頭してしまうんですよね。今は会社の社長もやらないといけないんで、あえて現役プログラマーを退いています。

――現役のチュンソフトのスタッフがうらやましくなりませんか。

中村　みんな、こだわり派のメンバーばかりなので、むしろ僕から見ると「そこまでやらなくてもいいんじゃない」って感じなんだけど、僕自身もそうやってゲームを作ってきたから、止めない方がいいものになるし……。と思ってしまう。

――それで一本のゲームをどこまでも作り込んでしまうわけですね。そこがチュンソフトのソフトがなかなか出ない理由だったりして。

＊33　街
98年、チュンソフトよりセガサターン用ソフトとして発売。サウンドノベルシリーズ第3弾。渋谷の街を舞台に繰り広げられる人間群像。シナリオは長坂秀佳。



＊34　スーパーファミコンにCD-ROMドライブが付く
ソニーが任天堂と共同開発していたCD-ROMドライブ。残念ながら実用化はされなかったが、ソニーはその技術を使ってプレイステーションを作ることになる。

中村　そうかも（笑）。スタッフは「社長がよく仕様を変更するからだ」と言いますけどね。

――やはり、中村さんが仕様を変更してしまうこともあるんですね。

中村　うーん、やはり出来上がりがつまらないと変更してしまいますよね。でも、僕の仕様変更はプログラム的に無理なことは言わないようにしているんですけどねえ。「こうやったら、簡単にできるのに！」「ここをちょこっと変更すると、こんなに面白さが変わるでしょ」って。そういう変更なんだけどなあ（笑）。

――やはり気持ちは現役プログラマーなんですねえ。

中村　いや、気持ちは社長ですよ！（笑）

マエストロの横顔

面白さの本質は、ゲーム機の壁や技術の壁をあっさりと超えてしまうものです。

『ローグ』が『不思議のダンジョン』。『テキストアドベンチャー』が『サウンドノベル』。中村さん率いるチュンソフトのゲームの面白さにルーツがあるのは、有名な話です。しかし、ルーツがあるからといって、誰もがそのルーツを真似すればチュンソフトのゲームの面白さを再現できるとは限りません。チュンソフトのゲームのすごさとは、その面白さの核の部分を、誰もが楽しめるように設計しているところにあるのです。たとえば『不思議のダンジョン　風来のシレン2～

＊35　インフラ
インフラストラクチャーの略。経済構造や社会活動を発展させるための基盤。ここでは通信網の整備を表わす。

＊36　ADSL
電話線を使う、インターネットへの安価な常時接続環境。電話局→利用者へ（下り）の伝送速度は1・5～9Mbps（bpsは一秒あたりの伝送データ量）、利用者→電話局へ（上り）の伝送速度は最大16～640kbps。下りと上りの速度が違うところが特徴。

＊37　スタークラフト
97年、ブリザードよりパソコンゲームとして発売。様々な宇宙人がいる宇宙空間で、軍団で戦う、リアルタイムの対戦型シミュレーション。

鬼襲来！シレン城！〜』（2000年）では、冒頭で簡単なシナリオを遊べるようになっており、ここで初心者がゲームのプレー方法を学べるようになっています。広い入り口、奥深い懐。プレイ時間が150時間を超えてもまだ遊び続けている人を僕は知っていますし、『シレン』のおかげで仕事が終わっても徹夜続きの編集部を知っています。

「自分の作品で世の中の人が喜んだり、悲しんだり、怒ったり、驚いたりするのはとても気分のいいことですよ」

中村さんはにっこりと微笑みました。きっと、その気分の良さが次の作品の原動力となるのでしょう。

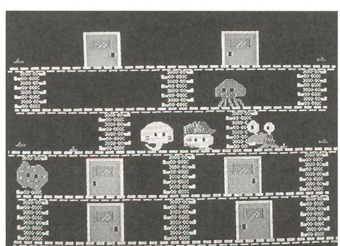


CHUNSOFT◎*Nakamura Kouichi*

ドアドア

チュン君という主人公を操作してフィールドにあるドアを開け、すべてのモンスターをドアの中に閉じこめるアクションゲーム。ドアはスライド式になっており、取手の付いている方から通過することで開け閉めできる。ドアとモンスターの位置関係をうまく把握して、じょうずに立ち回ることが必要となる。ドアを半分開けたままにして待ち構えて、多くのモンスターを誘う「半ドア」といったテクニックも有名だ。

罠を仕掛け待ち伏せをするというゲーム性は、東京大の学生が作った『平安京エイリアン』に似ている。だが、敵が1種類のうえに行動パターンが単純だった『平安京～』に比べ、『ドアドア』に登場するモンスターは4種類おり、それぞれが独自の行動パターンを持っていた。ゲームの面白さを知りつくしている中村光一ならではのこだわりだ。本作を作った時の彼は高校3年生。『ドアドア』の発想は教室の扉を開け閉めしている時に思いついたのでは？



1983年 2 月発売
パソコン用ソフト
発売元／エニックス

街

渋谷にいる8人の登場人物たちの奇妙な1週間を描く、オムニバスストーリー。それぞれの物語は密接な関連性を持っており、ある人物の物語の途中で、ほかの人物の物語に切り替えることができる。すると、普通に話をたどっただけではバッドエンドを迎えるストーリーが、別の人物が事件を起こすことによって、変化する場合があるのだ。このザッピングと呼ばれるシステムによって、物語は重層性を増し、様々なまなざしで物語を捉えることができるのだ。

全員のハッピーエンドを目指すのならば、巧みにザッピングをして、丹念にバッドエンドの芽をつんでいく必要がある。真の物語をつむぎだすために、つじつまをあわせていく。「因果応報」の思想が本作の背景には流れているようにも思えてくる。

画面には渋谷で実際にロケをした実写映像が採用されている。シナリオの長坂秀佳は刑事ドラマなどで知られる作家。CDドラマで本作のサイドストーリーが展開された。



1998年1月22日発売
セガサターン用ソフト
発売元／チュンソフト

中村光一　作品集

※P＝プロデューサー、D＝ディレクター、S＝スーパーバイザー

1983年
ドアドア
パソコン用ソフト　発売元／エニックス
ポートピア連続殺人事件
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス［D］

1984年
ニュートロン
パソコン用ソフト　発売元／エニックス［D］

1986年
ドラゴンクエスト
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス［D］

1987年
ドラゴンクエストII
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス［D］

1988年
ドラゴンクエストIII
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス［D］

1990年
ドラゴンクエストIV
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／エニックス［D］

1991年
テトリス＋Bomblis
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／BPS［D］
ファミコンジャンプII
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／バンダイ［D］

1992年
ドラゴンクエストV
スーパーファミコン用ソフト　発売元／エニックス［S］
弟切草
スーパーファミコン用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

1993年
トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン〜
スーパーファミコン用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

1994年
かまいたちの夜
スーパーファミコン用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

1995年
〜不思議のダンジョン2〜風来のシレン
スーパーファミコン用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

1996年
不思議のダンジョン風来のシレンGB
〜月影村の怪物〜
ゲームボーイ用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

1998年
街
セガサターン用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

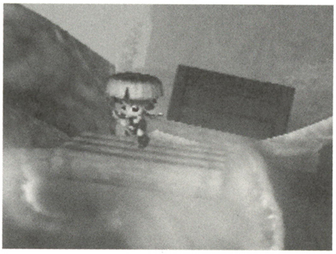
1999年
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2〜不思議のダンジョン〜
プレイステーション用ソフト　発売元／チュンソフト［P］

2000年
不思議のダンジョン　風来のシレン2
〜鬼襲来！シレン城！〜
NINTENDO64用ソフト　販売元／任天堂［P］

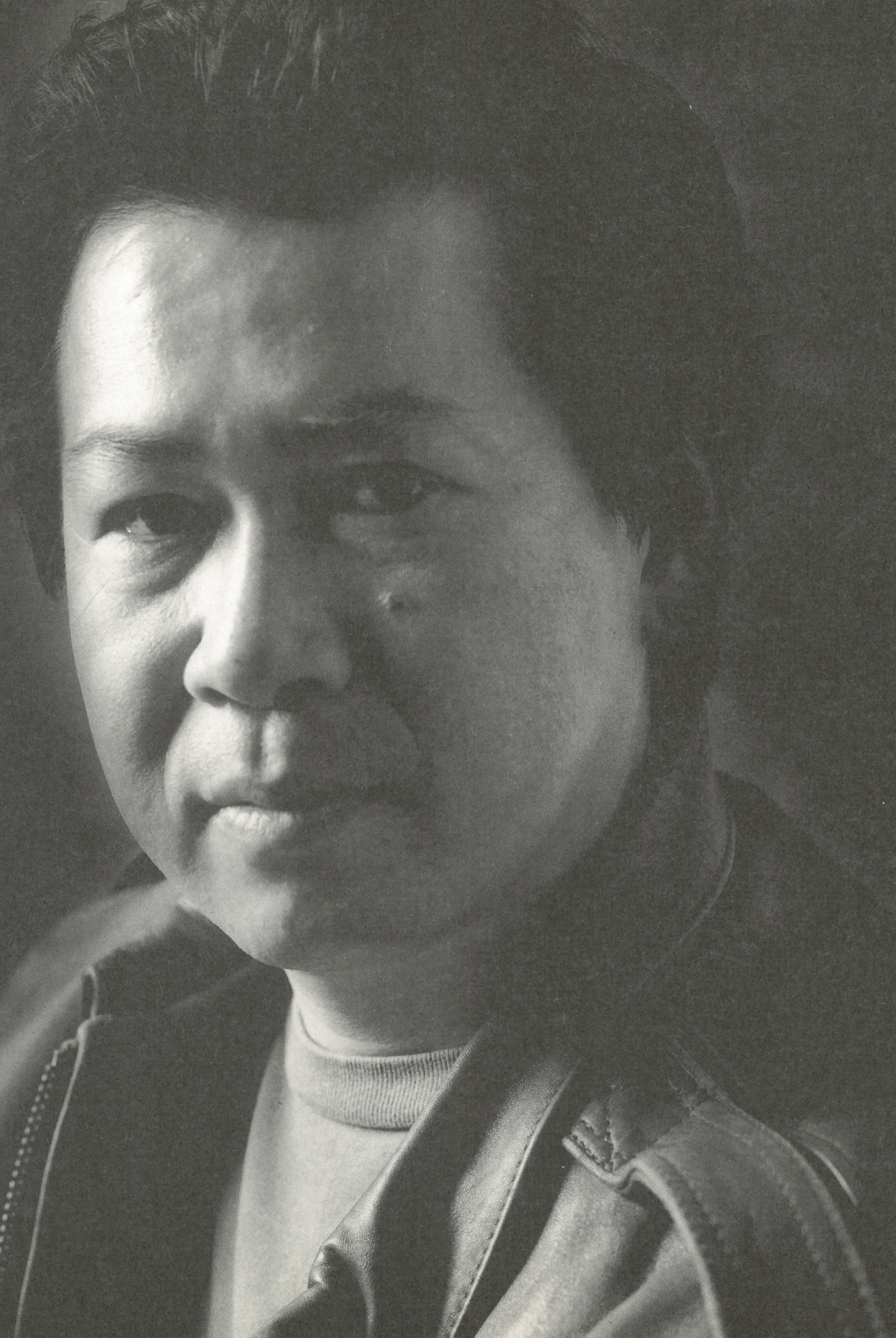
不思議のダンジョン　風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜

入るたびに自動生成される地下迷宮に潜り、アイテムを集めるロールプレイングゲーム。鬼が攻めてくる前に洞窟で材料を集めて、街に村を築くこともできる。洞窟内で死ぬと持っていた武器やアイテム、財産、経験値をすべて失い、振り出しに戻ってしまう。そのため、ひとたび洞窟に入ると、ミスが許されない緊張感が漂う。

このゲームの最大の特徴は、その懐の大きさ、楽しみかたの幅広さ。集めた武器を融合して、最強の武器を作り出してもいい。豪華な材料だけを集めて城を築いてもいい。防具を捨ててやり1本で切り込んでもいい。自分流のプレイスタイルを追求できるのだ。強敵に取り囲まれた時に逃げるか、魔法の杖を振るか、戦うか。アイテムを持ちきれなくなった時に何を取捨選択するか。そんなところに、プレイスタイルが現われて面白い。ゲーム内のキャラクターだけが成長するのではなく、プレイヤー自身も成長する。将棋やチェスにも似た興奮と達成感を味わえるのだ。



2000年9月27日発売
NINTENDO64用ソフト
企画・制作／チュンソフト　販売元／任天堂



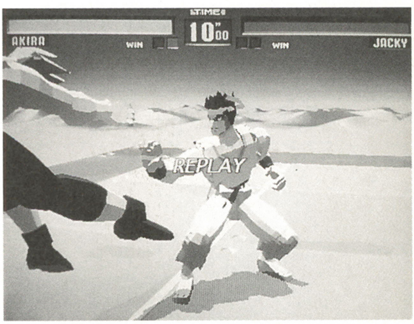
鈴木　裕

Suzuki Yuu

1958年6月10日生まれ。岩手県釜石市出身。
83年岡山理科大学電子理学部電子科卒業。
同年セガ・エンタープライゼス（現・セガ）入社。
98年コンピュータワールド・スミソニアン・アワード受賞。

そこはさながらコロシアムだった。新宿西口のゲームセンター「新宿スポット21」。ここは最もハイレベルの『バーチャファイター2』プレイヤーたちが集う場所。腕自慢のプレイヤーたちはここで自分の『バーチャファイター2』の強さを試し、磨き、極めていった。テレビゲームハイの状態で、次々と相手を倒していく達人たち。淡々と勝利し、じっと次の戦いを待つ者、勝利のたびに派手なガッツポーズを決める者。毎夜、「新宿スポット21」はまるで後楽園ホールのような熱気が満ちていた。この熱気はやがて全国に波及し『スペースインベーダー』以来の一大ムーブメントとなる。発売元のセガは『バーチャファイター2』の全国大会「マキシマムバトル」を開催。最強のプレイヤーたちを鉄人と呼び、賞した。

この『2』の原点となる『バーチャファイター』は、衝撃的な格闘ゲームだった。三次元のコンピュータグラフィックスで描かれたキャラクターたちは息をしているかのように体を震わせ、技を繰り出す。殴る、ガードする、投げる。これらの3つのアクションは、じゃんけんのグー・チョキ・パーように見事な3すくみの状態を作りだし、対戦するプレイヤー同士に高度な駆け引きを要求した。「『バーチャファイター』とはたった1秒で何回もじゃんけんを繰り返すようなもの」と評した鉄人もいるほどだ。ほんの60分の1秒に反応して、すかさず相手に技を返す。その極限の動体視力と反射神経。『バーチャファイター』は、そんなフィジカルな要素が問われる、スポーツのような格闘ゲームだったのだ。



「これはおそらく記録だと思うんだけど、たぶんセガ社内の残業時間の累計は僕が歴代で一番長いはずなんだよ」

そんなセリフを、余裕の表情でさらっと語る。セガで革新的なアーケードゲームを生み続けてきた、鈴木裕さん。彼は一切興奮することなく、淡々とインタビューに応じてくれた。

彼が長年手掛けてきたアーケードゲームは、家庭用ゲーム機のようにソフトだけを作るわけではない。場合によっては、ソフトのほかに基板や筐体も一緒に設計し、最終的にひとつのゲームとして「束ね」なくてはならない。

実物大のバイク型のコントローラにまたがり、体を傾けながら操作する『ハングオン』も、上下左右、前回転、後回転、プレイヤーの座るシートそのものがぐるぐると360度自在に回転する体感筐体『R-360』も、鈴木さんの「束ねる力」の賜物だ。

メカトロニクス、基板、ソフト、それぞれの技術を知り、それを複合させて新しい何かを生みだす。その試みの途上に『バーチャファイター』があったのであり、『シェンムー』があったのだろう。

残業時間量セガ社内歴代1位の鈴木さんは、今夜もセガの社内で、新しい技術と新しい技術を組み合わせる実験を繰り返しているに違いない。

SEGA© *Suzuki Yuu*

「物理とは『悟り』なんですよね。」プログラマー鈴木裕の開眼。

音楽教師の両親のもとに生まれた、鈴木裕さん。両親はピアノ教室を経営しており、ピアノやアコースティックギターによるクラシック音楽に囲まれた毎日を送っていたという。そんな文科系の学生時代を謳歌していた鈴木さんは、ある事件から「物理」に出あう。彼のこれまでの考えかたを一変させる、「答えのある世界」に鈴木さんは魅せられ、プログラマーへの道に急接近していくのだった。

――鈴木さんが最初にプログラマーという職業を目指したのはどうしてですか。

鈴木　僕は岩手出身なんですよ。そのせいか、大人はたいてい漁協、農協、役場のどれかに勤めているというケースが多かったんです。その中でイラストレーターっていう横文字の職業はかっこよく見えてしようがなかった。当時、僕が知っていた横文字の職業はふたつで、プログラマーとイラストレーター。でも、プログラマーという職業は何をする仕事なのかわからなかったんですよ。「プロ」という言葉は知っていた。「グラマー」という言葉も知っていた。でも「プロ」の「グラマー」ってどういうことなんだろうって(笑)。

――それがプログラマーを目指した理由？

鈴木　いや、それから大学ではプロの音楽家を目指して、ギターを弾き始めるん

です（笑）。僕が入った大学は音楽活動が活発な学校で、僕もバンドを組んでパブで演奏したりしていたんだよね。そこで僕よりもギターの上手い先輩が、上京してプロを目指したんだけど、音楽活動だけでは食べていけないって言うんですよ。僕はそれがショックでね。3回生の頃、将来性のある職業に就こうと思ってコンピュータを始めるんです。それから大学でプログラミングを勉強しました。

――鈴木さんは数学が得意だったんですか。

鈴木　得意じゃないですよ。でも物理は好きだったな。

――物理好き。シミュレーション性の強いゲームを作る、今の鈴木さんの片鱗を感じさせますね。なぜ物理は好きだったんですか。

鈴木　……じつは高校時代に大失恋をしましてね。若い頃は、何にでもはっきりとした答えを求めるじゃないですか。でも、恋愛というものは、なかなか答えが出ないことがある。それで悩んだあげくに、過去の文学を読み始めるんですよ。スタンダールの『赤と黒』であったり、カフカの『変身』であったり。

――それは相当悩んでいる（笑）。真っ暗闇。

鈴木　相当悩んだね（笑）。文献を読みつくせるだけ読みつくして、結局そこに自分の悩みを解決する糸口がないことに気がつくんです。いかにも高校生ですよね。ところがある日、物理の世界には、明確な答えがあることを知るわけです。たしかに、そこには真理がある。

――文学はメタファーを読み解く世界だけど、物理はリアルな答えを求める世界だから。

鈴木　物理とは「悟り」なんですよね。哲学者の思考に近い。たとえば、アインシュタインの「$E=mc^2$」[*1]は、すごく真理に近いわけじゃないですか。こういった公式を組み合わせることで、どんな現実も数式化できる。それが物理。その考えかたに夢中になりましたね。以来、僕が何かを作り上げていく方法っていうのは、完全に物理のそれなんだよね。

――鈴木さんがゲームを手掛ける時は、今も物理的な思考過程で作っていくのですか。

鈴木　そうだね。僕のゲームはいくつかのプログラムモジュールを組み合わせることで、様々な答えを生み出している。この考えかたは物理的な思考ですよね。

――ところで、セガにはどうして入社したんですか。

鈴木　学生の頃、僕は将来プログラムを組むことで日々食べていければ、それでいいと思っていたんです。学生時代にパブで演奏していたり、アルバイトをしていた時代があったから、楽してお金を稼ぐことはできないんだって、ある程度悟っていたわけ。だから、楽しみながら仕事ができるような幸運な人は全会社員の10％ぐらいだろうと。だから、僕はつまらない仕事でもいい。せめて週休2日で、初任給が高い会社ならどこでもよかった。ところがセガに入ってみたら、仕事が面白い。僕はラッキーなことに10％側の人間になったんだなと実感しました。僕の中ではプログラムを組んでることを、労働とは考えられなかった。だって、座って仕事ができるんだもの。労働というと、物を運んだり、穴を掘ったり、そういうことが「働く」ということだという感覚があったから、全然苦じゃない。それだったら土日働いてもいいんですよ。仕事が楽しいんですから。

＊1　アインシュタインの「$E=mc^2$」
Eはエネルギー、mは質量、cは真空中の光速を表わす。西ドイツのウルムで生まれたアルベルト・アインシュタイン（1879〜1955年）は26歳の時に「物質には膨大なエネルギーが内在している」「物理法則と光の速度は、互いに一定の速度で直線運動するとどんな観測者から見ても変わらない」と特殊相対性理論を発表した。



SEGA◎*Suzuki Yuu*

——セガへ入社して、最初の仕事は何だったんですか。

鈴木　入社から3ヵ月ぐらいしてから、『アストロンベルト』[*2]（86年）というLDゲームをヘルプしていました。でも、本当の最初の仕事はムービングキャビネットの耐久テスト用オモリ役。ムービングキャビネットの上に、オモリとしてしがみついているだけだった。「落ちたら怪我するぞ」なんて先輩に言われて、ね。

——プログラマーとして入社したのに。

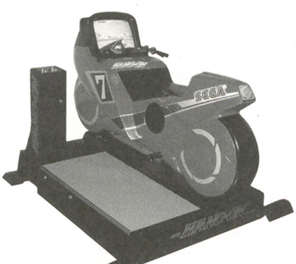
鈴木　僕は人に仕事を頼まれやすいタイプなんですよ。今でも観光地に行くと、人が寄ってきて、いきなり「写真を撮ってください」と言われるんです（笑）。そのせいか、先輩も上司も僕に雑用的なことを頼みやすかったんでしょう。僕自身、セガにはプログラマーとして入ったのだけど、最初はモニターのボルトを外したり、重い物を運んだり、そんなことばかり。プログラムの勉強なんてしないで、およそプログラマーとは似ても似つかぬ仕事をやっていた。でも、何でも僕は「ハイ」と言うから、先輩からかわいがってもらえて、酒に誘ってもらえることも多かったんです。誰よりも早く、良い人間関係を築けたわけ。だから、本格的にプログラマーの仕事を始めた時に、先輩から効率のいい、ロスの少ないプログラミングのテクニックを教えてもらったりして。プログラムを始めたのは遅かったけど、無駄は少なかったと思う。

——鈴木さんは入社して2年目に『ハングオン』[*3]（85年）をプロデュースするようになるわけですが、ご自分ではどうしてそんなに早く大きな仕事を担当できたのだと思いますか。

鈴木　おそらく自分の能力は総合力だと思うんです。物事をなす時に、単一の

＊2　アストロンベルト
83年、セガより発表。レーザーディスクの実写映像に、CGで描いた自機をスーパーインポーズ（実写にCGを重ねて表示すること）したシューティングゲーム。洞窟を背景にした面や、SFXで作られた敵が襲ってくる面があった。

＊3　ハングオン
85年、セガより発表された体感ゲーム。バイク型の筐体に「またがり」、体を「倒して」操作するレーシングゲーム。



能力だけでは成立しえない。たとえ、プログラミングの技術が高くても、感性がないと駄目だし、デザインセンスも必要になる。ゲームはいわば複合芸術に近いので、バランスをとる能力が大事なんですよ。僕はプログラマーとしては一番ではなかったかもしれないけど、他人と話をしたり、いろんな交渉をするのは得意だった。先輩との人脈もあったし、困った時には能力が高い人を見つけることができた。小さい頃から、絵も描いて、音楽もやって、プログラムもやって、バイクにも乗って。そういうバランス感覚を養っていたのが良かったんだろうね。

「3DCGには落とし穴があった」鈴木裕、自作を振りかえる。

初の体感型ゲーム『ハングオン』、そして3DCGによる格闘ゲーム『バーチャファイター』（93年）、3DCGで現実世界を模倣した『シェンムー』（99年）。数々のヒット作、野心作が鈴木裕さんの作品集にはずらりと並ぶ。

これらのゲームに共通していることは、新しい技術が導入されていることだ。新しい技術をゲーム化し、どんな人にも楽しめるようなものにするということ。それは技術の新しさだけに目を奪われずに、冷静に本質を捉えることだ。そして、技術のデメリットを把握することだ。鈴木さんは、実験中の科学者のように、自分のゲームを俯瞰し、その経緯を語ってくれた。

——セガ初の体感ゲーム『ハングオン』には衝撃を受けました。バイクにまたがって、倒して、操作する……。

鈴木　うん。ああいう体感型の大型アーケードゲームこそ、制作者の総合力が要求されるゲームなんだと思う。キャビネットの構造やバネの耐久性、そういった筐体そのものにも気を配らなくてはいけないし、対摩擦を強くするためには、どういう構造にしたらいいかといった、素材についても考えなければならない。

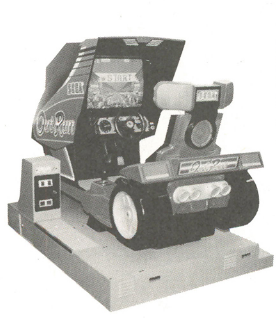
——あのゲームはどんな経緯で作ることになったんですか。

鈴木　『ハングオン』は、僕の純粋な企画ではないんです。もともと企画があったんです。ざっくりと自分がまたがって操作するテレビゲームがあるといいなっていうアイデアの状態でね。でも、仕上げの部分でずいぶん自分流に変えてしまった。キャビネットの構造やデザイン、スピーカーの位置ですね。それまで、ああいう体感ゲームはなかったから、製品化するのは難しかった。企画だけなら簡単だけど、実際に作るのは大変な一例ですよ。

——そして『アウトラン』[*4]（86年）。あのゲームは、鈴木さんの美学がたくさん詰まっているレースゲームですよね。助手席に女の子を乗せたまま、アクセルを全開で踏み込んで公道を突っ走る。

鈴木　たとえば、マラソンで1位を取って倒れこむような人をかっこいいとは思わないんですよ。2位でも余裕でヘラヘラ笑いながらゴールする人がかっこいい。もちろん1位で笑いながらゴールする人はもっとかっこいいけどね。日本では努力や忍耐といった、自分がすべて責任をとることがすぐに美化されるけど、それだけじゃない。ヘラヘラと片手運転で1位を狙うレースゲームがあってもいいじ

＊4　アウトラン
86年、セガより発表された体感ゲーム。オープンカーに乗った気分を味わえるレーシングゲーム。ステアリングに合わせて筐体も動くため、ドライブ感覚を十分に味わえる。



ゃないですか。

――鈴木裕さんのゲームには、三次元表現を使っているものが多いですよね。

鈴木　大学の頃、研究室で３Ｄを研究していたんですけどね。でもね、３Ｄはゲームに向かないんですよ。あるデメリットがあるから。

――そのデメリットとは？

鈴木　『スペースハリアー』[*5]（85年）を作っていた頃、３Ｄのシューティングゲームは売れたことがないといわれていた。でも、僕はそのデメリットを分析して克服したんです。そのデメリットとは、つまり３Ｄでは遠くのものは小さく、近くのものは大きく映る特性上、遠近法を使わざるを得ないわけです。でも、そうすると遠くの敵に弾を当てるのがすごく難しくなるわけ。シューティングゲームに向かないんだよね。でもじつは、その欠点をカバーするには、弾が当たればいい。敵に自動的に当たる、誘導ミサイルを作ればいいんだよね。

――それで『スペースハリアー』の自機の弾は、誘導されるというわけですね。なるほど、コロンブスの卵。

鈴木　だから『アフターバーナー』[*6]（87年）でも自機がホーミングミサイルを発射するでしょう。また『バーチャファイター』[*7]では３ＤＣＧを使っているけど、ある軸にそって格闘している。位置関係がわかりやすいから、敵に技が必ず当たるんです。３ＤＣＧというとありとあらゆる位置に視点を置くことができる。無限にカメラがあるに等しい。でも、そこが落とし穴。３Ｄの格闘における最大の欠点は、位置関係がわからなくなることなんです。自由すぎると、秩序が生まれない。制約を与えないと、ユーザーが遊びかたを見失うんですよ。

＊5　スペースハリアー
85年、セガより発表。３Ｄ映像を駆使したシューティングゲーム。空を飛ぶドラゴンや高速で飛び交う飛行機を主人公が撃墜していく。



＊6　アフターバーナー
87年、セガより発表された体感ゲーム。戦闘機のコックピットを模した筐体が、ゲーム中の動きに連動して前後左右に大きく揺れる。

SEGA◎*Suzuki Yuu*

――その『バーチャファイター』はどんなところから作ったんですか。

鈴木　基本形は僕がパソコンで作りました。自分の家のノート型パソコンで。会社に行ったら、グラフィックを作り直して、出来上がったらスタッフに渡して。

――『バーチャファイター』は、３ＤＣＧの向こう側から「痛み」までが伝わってくるゲームに仕上げられていましたよね。あの「痛み」はどこからくるものなんでしょう。

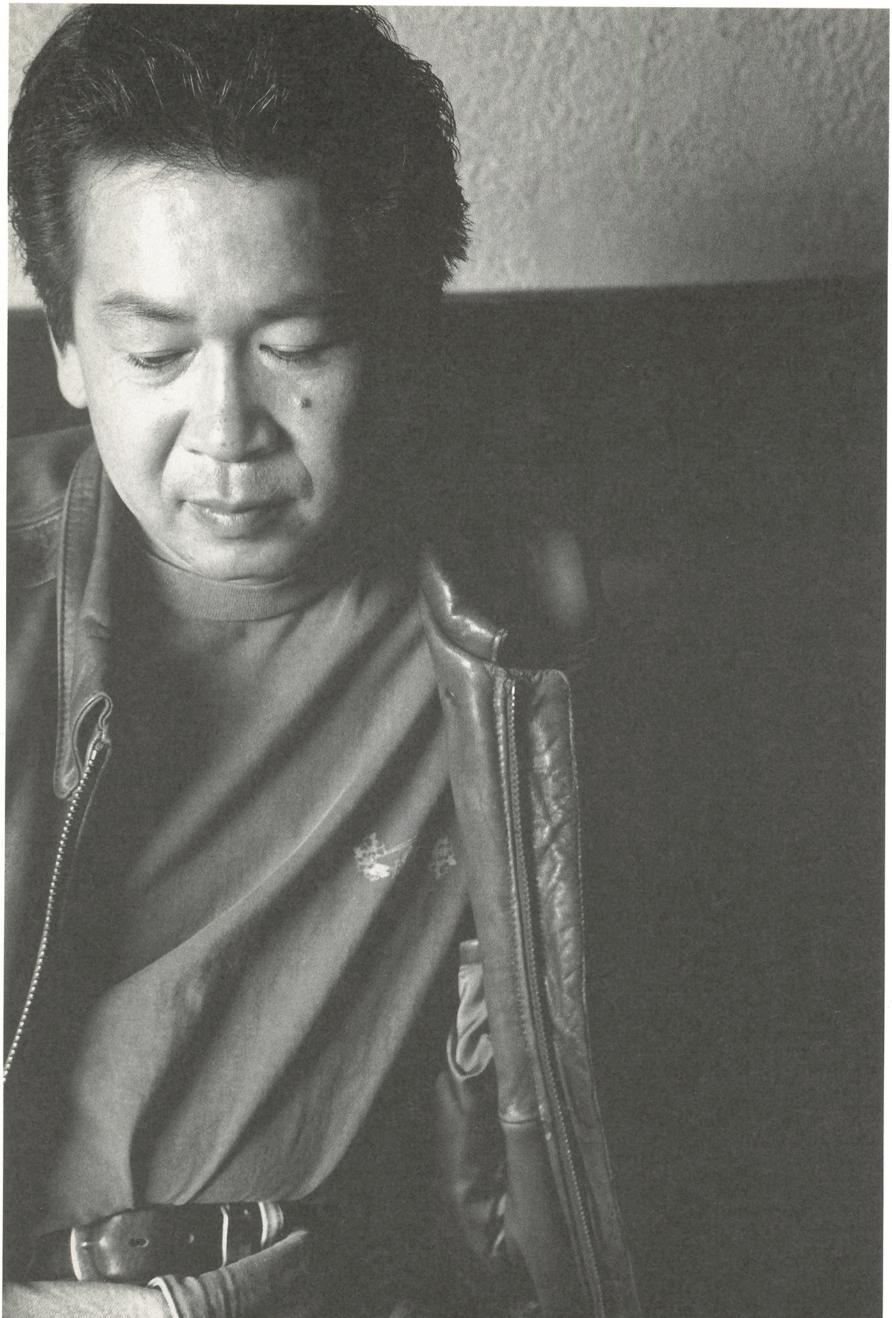
鈴木　『バーチャファイター』の特徴は「痛み」ですよね。『バーチャファイター』で遊んでいると思わず「いてっ」って言っちゃう。おそらく表層的なものは力を持たないんでしょうね。殴ること、蹴ることの本質にまで近づけたから「痛い」と思うわけです。

――「殴ること」「蹴ること」の本質とはどこにあるんでしょうか。

鈴木　じつは、あの「痛み」は初期段階で達成していた部分なんです。当初、スタッフにはパンチとキックだけを作らせていた。格闘ゲームというと多彩な技や投げを追求しがちだけど、満足なパンチとキックができるまでは、ほかの技を作るのは禁止にしたんです。格闘ゲームというのは、すべての技のモーションはデザイナーが作るでしょ。でも、そのデザイナー本人が、パンチというものを知らないと、満足いくリアルなパンチなんて作れないわけです。それでしょうがないから、みんなで練習しましたよ。全員デスクワークを禁止にして、ひたすらパンチと蹴りの練習。毎日「ウッ！ウッ！」って、正拳突きを繰り返していました。もう格闘場、鈴木道場。まず、拳法を教えて「こんなへなちょこなキックで誰が倒れるんだよ。こうやるんだ」ってハイキックを教えて。パンチとキックができるよう

＊7　バーチャファイター
93年、セガより発表された３Ｄ格闘ゲーム。間合いとタイミングを重視した格闘スタイル。「痛み」さえも感じさせるほどに高められたリアルな表現が特徴。アメリカのスミソニアン博物館に収蔵されている唯一のテレビゲーム。





SEGA◎*Suzuki Yuu*

になった人から、コンピュータの前に座ってよし。モーションをデザインしていい。そこまでやったから、「いてっ」というところまでいったんですよ、おそらく。

――『バーチャファイター』で鈴木道場を開けば、『シェンムー』[*8]の時は鈴木さん自身が中国の孟村まで行った。現地で八極拳[*9]を学んできたんですよね。

鈴木　深いですよ、中国。まだ何もできていない。本当にまだまだこれからだと思う。

――やはり鈴木さんのゲームは現実を題材にしているものがほとんどだから……。

鈴木　現実から学ぶべきことは非常に多くあるので、中途半端な状態で創作に入ると、自分の中で「逃げ」が発生するんです。自分はまだまだ勉強段階だと思っているので、逃げ場のない状態に追い込むためにも、もっとシミュレータタイプのゲームを作っていきたい。ただし、純粋にシミュレートするとエンタテインメントとして成立しないから、そこは難しいところだけど。

――リアルとディフォルメのさじ加減がポイントですよね。

鈴木　リアルとディフォルメは、ロジックと感性といい換えてもいいかもしれない。コンピュータはロジック、エンタテインメントは感性。そのロジックと感性を両立させることは、なかなか難しい。僕がロジックにこだわって、本気でシミュレートを追求したのは『F355チャレンジ』[*10]（99年）だけ。あれ以外のゲームは、現実を入れたエンタテインメントを目指しているんです。

――曖昧な質問ですが、リアルな現実をどれくらいのバランスで、ディフォルメするとゲームとして成立するものなんでしょうか。

＊8　シェンムー
99年、セガより発売されたドリームキャスト用ソフト。3DCGで本物の横浜の町をまるまる再現したゲーム。リアルな空間の中で、物語を追っていく。



＊9　八極拳
中国河北省孟村を発祥とする拳法。鈴木裕さんは呉連枝老師に師事し、免許皆伝を得るにいたった。なお、『バーチャファイター』の主人公のひとり、アキラは八極拳の技を使う。

鈴木　僕はジャッキー・チェンよりもブルース・リー[11]ぐらいの、本質を踏まえた上でのディフォルメがいいと思っているんだけど。ピカソの絵は子供の絵とは違うでしょう。デッサンをして、何枚も写実画を描いて、デッサン力や洞察力を養って、それで初めてあの絵が描けるわけで。目や口を大きく描いて、ピカソの真似をしてもしようがない。そういう本質論ですよ。

――鈴木さんは、これからも、リアルタッチのゲームを作っていくつもりなんですか。

鈴木　今は、まだ勉強の時期ですけどね。いつの日かリアルタッチのゲームを満足いくまで作ることができたと感じられたら、最後にファンタジーのゲームを作ってみたいと思っています。ジュール・ベルヌ、H・G・ウェルズ[12]、そういう、僕が大好きな空想世界を舞台にしたゲームですね。おそらく、リアルタッチの世界を制した技術で、ファンタジーの世界を描くことができたら、きっと、とてつもなく面白くなるんじゃないかと思うんですよね。その日が楽しみですよ。

「何かが育っていく土壌が作れるならば……」技術の化学反応をじっと待つ、科学者の目。

それまでは「枯れた安価な技術をテレビゲームに活用する」というのが定説だったテレビゲーム産業。しかし、「18ヵ月たつと、記憶の密度は2倍向上している」というムーアの法則を引用するまでもなく、近年の半導体技術は驚くほどの速度で発達している。なかには先端技術を導入したテレビゲームが登場するよ

＊10　F355チャレンジ
99年、セガより発表。フェラーリのスポーツカーF355のシミュレーター。フェラーリの協力を受け、ステアリングの重量感までを再現した。



＊11　ブルース・リー
1940〜1973年。18歳で渡米し、截拳道（ジークンドー）を教えながらハリウッド映画に出演。香港で作られた『ドラゴン危機一発』がヒット、アジアを中心に爆発的な人気を得た。

＊12　ジュール・ベルヌ、H・G・ウェルズ
ともに19世紀末から20世紀初頭に活躍した作家。ベルヌは『海底2万海里』や『月世界旅行』、ウェルズは『宇宙戦争』などの未来予見的な小説を書いた。SF作家の走りともいえる。

うになってきた。ドリームキャスト、プレイステーション2といった高い能力を持つ家庭用ゲーム機の登場は、ゲームの技術ステージを枯れた技術から先端技術へ変化させた、ひとつの転換点といえるだろう。
その激変の中で、それまでアーケードゲームを中心に手がけてきていた鈴木裕さんは、家庭用ゲーム機ドリームキャスト対応のゲームソフト『シェンムー』を発表した。たくさんの先端技術を詰め込んだ、野心作『シェンムー』には、ある実験が裏テーマとして盛り込まれていたのだった。

――鈴木さんは、たくさんのゲームを作ると同時にたくさんの技術を生んでいますよね。

鈴木　そうですね。『安室奈美恵〜デジタルダンスミックス』[*13]（97年）も作っているし。今、あれをドリームキャストのハイポリゴンで作ったら、もっとすごいものが作れる。4人になって「MAX」のデジタルダンスミックスでもOK。「モーニング娘。」もできる。髪だって揺れるようになるし、目も光るよ。

――そういったハイポリゴン映像だけでなく、圧倒的な圧縮技術など、『シェンムー』にはたくさんの技術が詰まっていた。

鈴木　おそらく僕がやりたいことって、まだまだ先にあるんでしょうね。「on the road」という言葉があるでしょ。いつも途中。いつも未完成。

――鈴木さんの考えるゲームの、自分の作られているものの面白さって、何になるんでしょうね。その完成形は何なのでしょう。

＊13　安室奈美恵〜デジタルダンスミックス
97年、セガよりセガサターン版ソフトとして発売。当時人気絶頂だったアイドル安室奈美恵を3DCGで再現。音楽にあわせて本物と同様のダンスを見せた。コンビニエンスストア専売ソフトとして販売。



鈴木　ちょっと飛躍するけどいいですか？　僕はね、基本的にＤＮＡ[*14]と同じだと思う。ＤＮＡの構成要素っていうのは……。

――ＣＴＡＧ。４つの塩基配列ですか。

鈴木　そう。４つの要素の組み合わせだけで、何十億人というバリエーションを生み出しているわけでしょう。僕はそういう部分に魅力を感じるんですよ。それはさっきも言ったけど、物理と同じ。いくつかの公式でいろんな物が表現できる。それと同じく、僕が考案したプログラムのモジュールを組み合わせた時に、予想の範疇を超えた数の新しいゲームやエンタテインメントが生まれるはずなんです。そこが僕のこれからの楽しみ。

――技術者の喜びですね。

鈴木　『シェンムー』の面白い要素、新しい要素を組み合わせた時に、僕の予想を超えるほどの新しい世界が生まれるはずなんです。今から核融合が起こるはずなんです。

――なるほど、本来『シェンムー』というゲーム自体もそういう狙いのゲームだったわけですね。たくさんの遊びの要素をちりばめておいて、プレイヤー本人の中で新しい世界を構成していくという。

鈴木　そう。自己繁殖型のゲームを目指していたわけ。『シェンムー』は、その卵。こんなことを言ってもなかなか理解されないかもしれないけど、ちょっとしたアインシュタインごっこができただけでも、『シェンムー』は楽しかったですね。

――技術の核融合の果てに、先日発表された『ＶＦ－Ｘ』[*15]などがあるんでしょう。

＊14　ＤＮＡ
デオキシリボ核酸。細胞の遺伝情報を持ち、それを伝達する役割を持つため、分子生物学上きわめて重要な物質と言われている。チミン、アデニン、グアシン、シトシンの４つの塩基から構成されている。

鈴木　そうですね。僕は予期せぬゲームが生まれていくのが楽しみです。僕自身が成功しなかったとしても、将来、何かが育っていく土壌を作れるとするならば、僕はそれがやりがいになる。たとえば、体感ゲームを作ってよかったと思うのはそういうところ。後から、優れた体感ゲームが次々と生まれてきたでしょう。

――鈴木さんはやはり技術者なんですね。

鈴木　うーん。どちらかというと科学者？　だから僕は、ゲーム制作者としては同種類の人があまりいないタイプだと思うんです。

――鈴木さんのようなゲーム制作者になるには、どうしたらいいと思いますか。

鈴木　おそらく僕は一度夢中になると、のめり込みかたがすごいんですよ。たとえば、スキーに夢中になった時は、ひとりきりでもスキーに通って、メトロノームで三連符のリズムを聴きながらすべったことがあるし[*16]、中国に行って中華料理にハマった時は、毎日どんな時でも中華を食べていた（笑）。バイクのゲームを作った時は、バイクにどっぷりと夢中になったし。そういう、まわりが見えなくなるほどの力って大事だと思う。でも、僕自身はどんな時も仕事だと思っていないから、気がとても楽（笑）。

――どちらかというと技術のイノベーターという呼びかたがふさわしいのでしょうか。『ハングオン』や『バーチャファイター』といった新しいゲームを生み出したわけですから。

鈴木　テレビゲームっていうのは技術の上にある遊びであり、コンピュータの技術

＊15　VF-X
２０００年に開発が発表されたＡＭ２研の新作タイトル。詳細は不明。

＊16　メトロノームで三連符のリズムを聴きながらすべった
鈴木裕さんはスキーに夢中になった時、ひとりでスキーに通い、メトロノームのリズムを聞きながら、こぶをリズミカルにかわしてすべるテクニックを身につけたという。

がなかったらできないものですよね。新しい技術を開発することは当然のことなんです。自分で言うのも何ですけど、それがテレビゲーム制作者の正しい姿なのだと思います。

マエストロの横顔

「ワインにハマった時は、1日4本飲んでいたよ。そんなことをやっているうちに詳しくなってね。ガイドブックを読むよりも、僕に聞く方が便利なんて言われるようになったよ」

ほろ酔い気分の鈴木さんは、大好きなワインをぐびっと飲みながら、そうつぶやきました。

なんという、のめり込みぶり！　1日4本なんて飲んでいたら、体を壊してしまうんじゃないでしょうか。

「まあね。1日4本も飲んでいたのはアメリカに出張に行っている2週間だけだったんだけどね。日本にいたら、仕事にならないから」

それにしても毎日迎え酒状態？　鈴木さんの体力と集中力には呆気にとられるばかりです。はたして仕事に集中した時の鈴木さんは、どんなことになるのか。なかなか想像がつきません。



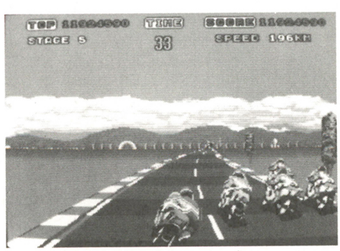
SEGA◎*Suzuki Yuu*

ハングオン

　制限時間内にチェックポイントを駆け抜けるバイクレーシングゲーム。プレイヤーはバイクとほぼ同じ大きさの筐体にまたがり、手でスロットルを開きながら、体全体で左右にバイク本体を傾け、画面の中のバイクを操作していく。激しいコーナーでは、ほとんど自分の体を投げ出したような形で操作することになり、スリルは満点だ。

　このゲームを操作する時の感覚は不思議なもので、自分の体を左右に激しく傾けているうちに、いつしか自分がバイクに乗っているかのような臨場感を感じることができるのだ。体を不安定な体勢にさらけ出すという、浮遊感やめまい（インクリンクス）にも似た感覚がゲームへの没入感を高めているのだろう。

　このゲームの成功があって、セガの十八番ともいうべき体感ゲームシリーズは始まった。ゲームソフトだけでなく、操作系やゲーム機全体をデザインする、鈴木裕の真骨頂ということができるだろう。



1985年発表
アーケードゲーム
発売元／セガ

バーチャファイター

　パンチとキック、ガードの3つのボタンを駆使して相手の格闘家と戦う、1対1の格闘タイプのアクションゲーム。それまで相手の攻撃を防ぐガードはスティックの操作で行なっていたため、ボタン方式でガードをすることは格闘ゲームファンから賛否を呼んだが、シンプルな操作は結果として多くのユーザーに受け入れられた。当時、演出の過激さにおいてインフレ気味だった格闘ゲームの中でも、シンプルかつリアルを追求した1本。相手と駆け引きをしながら、ガードのスキを突いて、一瞬でパンチや投げ技を繰り出す感覚は、本物の格闘技さながらだった。

　登場するキャラクターは8人。八極拳やアマレス、截拳道（ジークンドー）など、現実に存在する拳法の流派や格闘技がモデルとなっている。

　米スミソニアン博物館に展示されている唯一のテレビゲーム。ゲームセンターに『スペースインベーダー』以来の大きなムーブメントを起こしたテレビゲームである。



1993年発表
アーケードゲーム　発売元／セガ
写真は『バーチャファイター3』より

鈴木 裕　作品集

1985年
ハングオン
アーケードゲーム　発売元／セガ
スペースハリアー
アーケードゲーム　発売元／セガ
1986年
アウトラン
アーケードゲーム　発売元／セガ
1987年
アフターバーナー
アーケードゲーム　発売元／セガ
1988年
パワードリフト
アーケードゲーム　発売元／セガ
1999年
R-360
アーケードゲーム　発売元／セガ
1992年
バーチャレーシング
アーケードゲーム　発売元／セガ
1993年
バーチャファイター
アーケードゲーム　発売元／セガ
1994年
バーチャファイター2
アーケードゲーム　発売元／セガ
1996年
バーチャファイター3
アーケードゲーム　発売元／セガ
1997年
安室奈美恵～デジタルダンスミックス
セガサターン用ソフト　発売元／セガ
1999年
F355チャレンジ
アーケードゲーム　発売元／セガ
シェンムー
ドリームキャスト用ソフト　発売元／セガ

シェンムー

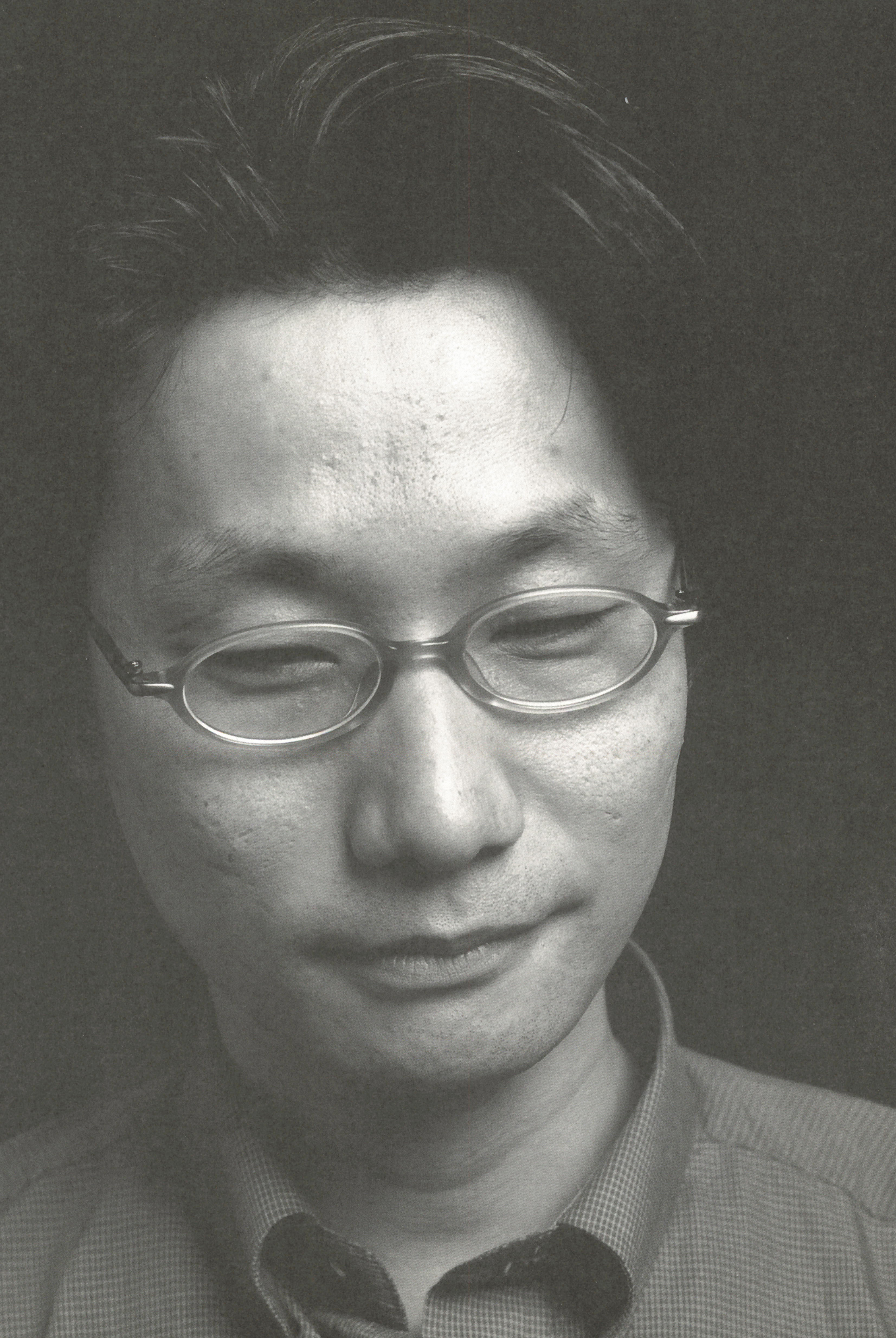
1986年の横須賀の港町をまるまる3DCGで作り出した、壮大な箱庭ゲーム。プレイヤーは父親を殺された主人公となり、犯人である謎の中国人を追うことになる。

家や街は、家の中にあるコタツの上のミカンから、街中の電信柱の看板まで、すべてが作り込まれている。自動販売機で100円を投入すると、本物同然のコカコーラを飲むこともできた。しかも、それが時間とともに（3分経つとゲーム中では1時間が経過）、夕日に照らされ、街頭に照らされ変化していくのだ。さらには天気も変化し、雪や雨が降り、時には街が雪に埋もれることもある。クリスマスにはサンタクロースが歩き、正月には着物姿の女性が歩き、春には桜の花が散るのだから驚きだ。

物語中では、困っている老人を助けると情報がもらえたりと、性善説的な世界観が作られていた。そんな甘さがゲーム全体を覆っており、どことなくしっとりとしたゲームの世界観が広がっていた意欲作だ。



1999年12月26日発売
ドリームキャスト用ソフト
発売元／セガ



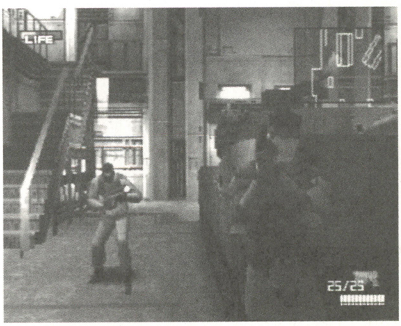
小島秀夫

Kojima Hideo

1963年8月24日生まれ。東京都世田谷区出身。
86年コナミ入社。
98年度第3回CESA大賞優秀賞受賞(『メタルギア ソリッド』)。
98年度文化庁メディア芸術祭:インタラクティブ部門優秀賞受賞、
PlayStationAward '99最優秀監督賞受賞(ともに『メタルギア ソリッド』)。

2000年、ロスアンゼルスで開催された、全米最大のゲームトレードショウE3（エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ）。そこで最も人気を集めたのが『メタルギア ソリッド2』のムービー上映会だった。上映が始まると、コナミのブースには黒山の人だかりができ、上映が終わると、スタンディングオベーションするファンが現われるありさま。E3開催日前日にユニバーサルスタジオで行なわれたプレス向け試写会に登場した小島監督は、まるで超一流の映画監督のように、ファンから温かい声援と拍手を浴びていた。「海外のかたに不思議と人気があるみたいなんです。すごくマニアなかたも中にはいて」と小島監督。その場に日本から訪れた記者たちは、あらためて『メタルギア』シリーズのアメリカでの人気を体感することになった。

『メタルギア』シリーズは、無数の兵士が待ち構える敵基地に単身潜入するという、敵から「逃げる」「隠れる」アクションゲームだ。物陰に隠れて敵をやりすごし、足音を立てないように、こっそりと侵入する。プレイステーション版では、実写映像やキャラクターの演技による演出も加わり、さらに濃く、深い物語が描かれた。なお、E3で発表されたプレイステーション2版の『メタルギア ソリッド2』は、現実世界を舞台とした『メタルギア』シリーズの真骨頂ともいうべき傑作に仕上がっている。



無類の映画好き。自称、映画オタク。

『ゴジラ』『大魔神』『トラ!トラ!トラ!』『夜と霧』『猿の惑星』『マトリックス』『ターミネーター2』『ミクロの決死圏』『ゾンビ』『インディ・ジョーンズ』『爆裂都市〜バーストシティ〜』『ヒポクラテスたち』『ブレードランナー』……。これが今回の約3時間のインタビュー中に話題にのぼった映画作品のタイトルだった。映画の話をすると、堰を切ったように喋り始める。その顔はじつに嬉しそうだ。

昨今、高い能力を持つ家庭用ゲーム機が登場し、映画とゲームの融合がささやかれている。しかし、映画好きの小島監督は「映画とテレビゲームは別ものである」と言い切る。「テレビゲーム作りとはプレイヤーを遊ばせるための空間作り。それはテーマパークのパビリオンや、遊園地のアトラクション作りに限りなく近いもの。映画作りとは違うものなのだ」と。

映画好きの小島監督だからこそわかる、テレビゲームと映画の違い。そして、テレビゲームの本質。たしかに代表作『メタルギア』には、映画では味わえない、テレビゲームならではの醍醐味がたっぷりと盛り込まれている。１００年の歴史を持つ映画を糧に、最新コンピュータ技術を使うテレビゲームの表現をつきつめる。唯一無二の「ゲーム監督」。その姿勢はゆるぎない。

「『爆裂都市』を見て、僕らも動かなくちゃあかん！」万博と映画を原動力にコナミへ入社。

東京で生まれ、兵庫県川西市で育った小島さんは、関西に移った直後に軽い自閉症になったことがあるそうだ。一日中、テレビのそばにいる毎日。際限なく流れるテレビドラマやニュースを、小島さんはひたすら吸収していった。やがて自閉症も治り小学生になると、ひとりで電車を乗り継ぎ、映画館へ通うようになる。巨大なスクリーンに映し出されるスペクタクル、そしてドラマ。小島さんの原体験はそんな映像的刺激にあった。

――さっそくですが、小島さんの子どもの頃の夢は何でしたか。

小島　宇宙飛行士になろうと思っていましたね。映画『猿の惑星』の宇宙飛行士が強烈に印象に残っていてね。チャールトン・ヘストンが演っていたジョン・テイラー。何でもできるし、頭がいい。なにしろマラリアの治しかたまで知っている（笑）。

――やはり映画の影響が強かったんですね？

小島　ええ。ほかにテレビでアポロの月面着陸を見たり、ソユーズとアポロのドッキング[*1]を見たのも強烈でしたね。それから万博[*2]。万博が僕を宇宙とテクノロジーに誘ってくれた。万博の前と後じゃ、紀元前、紀元後ぐらい違う印象がありましたから。

＊1　アポロの月面着陸、ソユーズとアポロのドッキング
69年、アメリカが打ち上げたアポロ11号が人類で初めて月面「静かの海」に着陸。75年、地球軌道高度222キロメートルの大西洋上でアメリカのアポロ宇宙船と旧ソ連のソユーズ宇宙船がドッキングに成功した。

＊2　万博
70年、大阪で開催された日本万国博覧会。参加国は77ヵ国、6ヵ月間の会期中に6420万人以上が来場。

――万博ですか。僕は行ったことがないんですけど、どんなパビリオンが印象的でしたか。

小島　ええと、ガスパビリオン、ソビエト館、日本館のリニアモーターカー、オランダ館、ロボット館。僕はほぼすべて行きましたよ。ただ、アメリカ館だけ、いつも混んでいて入れなかった。「月の石[*3]」を見たかったんですけどねえ。それから忘れられないのが「動く歩道」。「なんて無駄なことしてるんやろ！」って思っていました（笑）。外国人がたくさんいたのも驚いた。ちょうど万博が開催されていた頃は小学1年生だったんですけど、学校が終わってから通っていたんです。学校の遠足も万博でしたし。テーマは「人類の進歩と調和」という壮大なものでしたけど、子どもながらに何て美しいテーマなんだろう、って理解していましたから。太陽の塔もすごかったですね。

――当時の日本はまさに高度成長期のまっただ中。

小島　そう。僕らの21世紀は明るいって、そう刷り込まれていました。松本零士や手塚治虫のマンガのように、パイプの中をクルマが走って、一家に1台ロボットがいて、貧富の差もなく平等。その未来の象徴が万国博覧会だったんです。

――なるほど小島さんのSF的作風のルーツには万博があるんですね。ちなみに小島さんは自分で映画を撮ったことはあるんですか。

小島　中学の2年から3年頃かな、親友が8ミリカメラを手にしたんですね。そいつが達夫っていうんで、ふたりでヒデタツプロというのを作るんです。その8ミリには集音機能がないから、テレコを別に用意して。

――ヒデタツプロはどんな作品を撮っていたんですか。

＊3　月の石
アメリカのアポロ計画で月面から持ち帰られた石。大阪万博で展示された。

小島　40分ぐらいの刑事もの。これがまたおもろないんです（笑）。変装グッズで口にツケヒゲを付けて、ぶかぶかの親父のコートを借りてきて、ロケを伊丹空港でしました。もちろん俳優は自分と友だち。友だちの親父さんが撮ってきた映像を勝手に切って挿入しました（笑）。

――**脚本を書くのは小島さん？**

小島　書いていましたけど、ろくでもない脚本ですね（笑）。文化祭とかクリスマスに、公開するんですよ。パンフレットもガリ版で作って、誰も見たくないのに、浴びせる（笑）。高校の時に和歌山ロケを敢行して撮ったのが『ＳＯＳ』というゾンビ映画。ビー玉に木工ボンド塗って、血の色を塗って、血管を描いて。

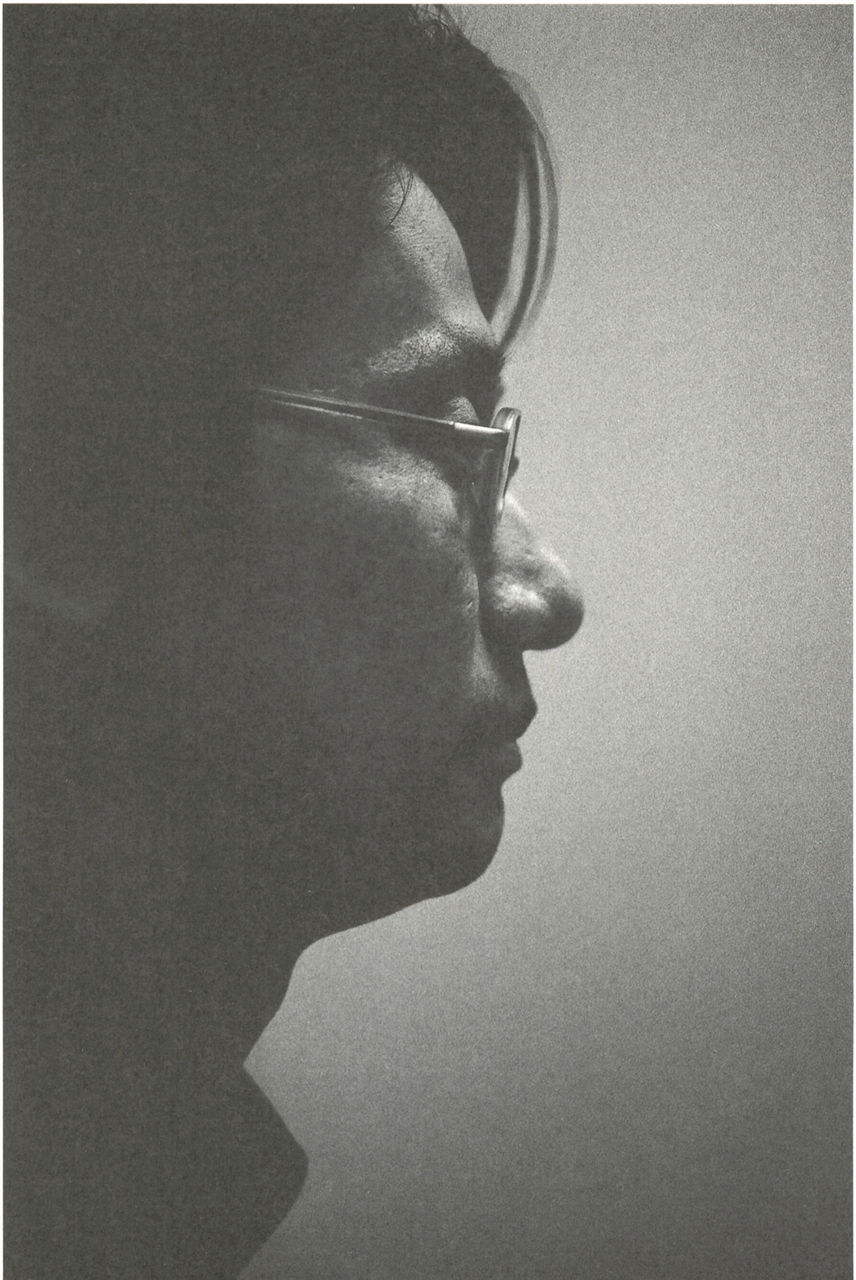
――**当時は、日本でもニューシネマや、ヌーベルバーグの影響を受けた作品が次々と出てきた時ですよね。自主映画が活発になって……。**

小島　自主映画出身の監督が出てきて変わってきましたよね。石井聰亙監督とか、大森一樹監督とか。『爆裂都市～バーストシティ～』[*4]を見て、僕らも動かなくちゃあかん！（笑）と思いましたよ。学校は進学校でしたけど、脚本を書いてコンテストに応募したり、小説を書いたり。大原まり子さんの『一人で歩いていった猫』[*5]を読んで「何だこりゃ、すごい！」と思ったのも、この頃。大学受験の頃だったと思います。

――**では、大学では映画と小説漬け？**

小島　大学に行って小説書いてみようと思ってたんですけど、行ってみたら、この世で一番アホが集う場所だったんですよ。「何これ！」っていうくらいの。全国にこんなにアホがいたのか（爆笑）と思うくらい。毎日、飲みに行って、友だちの

＊4　爆裂都市～バーストシティ～　82年、石井聰亙監督作品。陣内孝則、ルースターズの大江慎也、泉谷しげるなどが出演したＳＦバイオレンス。近未来のある町を舞台に、ストリートミュージシャンや下層民らが暴走していく様を描いた。



KONAMI© *Kojima Hideo*

ところを泊まり歩いて。当時はゲームセンターが翌朝までやっている頃だったので、ゲームセンターで寝るか、ポルノ映画館で寝るか、友だちの家で寝るかのどれかでしたから。その頃、ゲームと出あうんですよ、名作ゲームの数々に。コナミは中でもとくに素晴らしかった。『プーヤン』[*6](82年)や『フロッガー』(81年)。ふざけた名前のゲームばっかりで(笑)。ファミコンが出て、大学に行くのが面倒くさくなったのもこの頃。ファミコン版の『ドルアーガの塔』[*7](84年・ナムコ)で初めて攻略本を買いましたよ。

――就職活動はゲーム業界が中心だったんですか。

小島　映画を作りたいと思っていたんですけど、入り口がわからなかったんです。そんなわけで、ゲーム業界とおもちゃ業界をまわりました。当時のゲーム業界は黎明期だったんで、企画書を持っていったり、昔撮った映画の話をすると、誰かが聞いてくれるんですよ。さらに現場の人たちとあったら、これがインテリゲンチャに見えたんですよ。関西にいて欲しいと母に言われた部分もあって、それでコナミに。

「人生最大のがっかりでしたね」
コナミ入社直後、『メタルギア』始動前夜。

ゲームメーカーは関西を起点としているものが意外と多い。コナミ、カプコン、任天堂……。人を楽しませるというエンタテインメントの心を持っている人が多いためだろうか。関西のゲームメーカーは概して技術力は突出していないもの

＊5　一人で歩いていった猫
第6回ハヤカワSFコンテストに佳作入選した大原まり子のデビュー作。進化の袋小路、地球にやってきた異星の流刑囚たちを描く。早川文庫刊。

＊6　プーヤンやフロッガー
『プーヤン』は82年、コナミより発表。プレイヤーはママブタとなり、風船で飛んでくる狼を撃ち落としながら、狼に捕らえられた子ブタのプーヤンを助ける。『フロッガー』は81年、コナミより発表。カエルをピョンピョンはねさせて、画面上段の家に帰すというゲーム。どちらも動物キャラクターの活躍するユニークなゲームだった。

＊7　ドルアーガの塔
84年、ナムコより発表。1面ごとに敵と戦いながら全60面のアイテムを見つけていくゲーム。熱狂的なマニアが解法を研究し、ブームになった。ゲームデザインは遠藤雅伸(インタビューは本シリーズVOL・1に収載)。

の、自由な切り口でゲームを発想し、ユーザーの心にするりと入り込む術に長けている。その中でも老舗のコナミは、派手なゲームこそないものの、いぶし銀のゲームの数々で愛されてきたメーカーだ。小島さんはそのメーカーで苦戦しながら、自分の居場所を見つけていく。

――当時のコナミはどんな会社でしたか。

小島　関西ノリの会社というか。『イー・アル・カンフー』(85年)というゲームの続編に『イーガー皇帝の逆襲』[*8](87年)というゲームがあったんですよ。あのボスの攻撃が、オナラの形のスプライト[*9]を飛ばしてくる。そのスプライトに主人公がぶつかると、ぶるるるってしびれて動けへん。これを見た時、笑いましたね。こんなゲーム作っているのはコナミしかないって。それから当時、株式を上場[*10]しているゲーム会社はコナミだけだったんですよ。僕は大学で経済学部だったんですけど、上場しているというだけでゼミの先生が評価していました(笑)。まあ、当時はファミコンでソフトを売りまくっていた時期でしたからね。内定してから12月のクリスマスパーティに呼ばれたら、会場で司会者が「それでは賞品の発表です！」と言うと、その賞品が４００ＣＣのバイクなんですよ。「なんや、このバブリーな会社は？」って。そんな具合ですね。

――最初のお仕事は何だったんですか。

小島　まず入社前にバイトで呼ばれてＭＳＸ[*11]の部署に配属になるんです。いきなり課長が「おまえ『けっきょく南極大冒険』(83年)って知っているか」と言うん

＊8　イーガー皇帝の逆襲
85年、コナミよりＭＳＸソフトとして発売された『イー・アル・カンフー』という格闘ゲームの続編。87年に発売。パンチ、上段、下段キック、ジャンプ攻撃といった多彩な攻撃が特徴。ラーメンやウーロン茶を食べて体力を回復させるといったバカバカしい要素もあった。

＊9　スプライト
ゲーム機は背景と動画を何枚も重ねあわせて描くことで、テレビモニターの上で映像を再現している。キャラクターを描く動画部分をスプライトと呼ぶ。スプライトを重ね合わせられる枚数が、ゲームのハードの能力によって決まっていた。

＊10　株式を上場しているゲーム会社はコナミだけ
コナミは69年にコナミ工業として設立。ジュークボックスのレンタル、修理業の会社だった。84年、大阪証券取引所に上場。91年、コナミ工業からコナミに社名変更。

KONAMI◎*Kojima Hideo*

ですよ。「知ってますクソゲー[12]でしょう」と言ったら「クソゲーゆな！　それの続編を作るから、サポートしてくれ」って。それが初めての仕事です。

――あっ！『夢大陸アドベンチャー[13]』（86年）ですね。でも、バイト中だったんですか。

小島　そう、まだ正社員じゃない（笑）。で、その企画を会社が評価したのか、わからないんですけど、次に1本任されることになるんです。パンチとキックしか技が出ない、MSX版のプロレスゲームのROMカートリッジを見せられましてね。「このキャラクターが使える企画を考えてくれ」と言われて、タイガーマスクを縦横に動かすゲーム『マスクドファイター』というのを考えるんです。それから入社して、研修を受けて、配属されることになるんですが、僕はMSXに行きたくなくて、やるならファミコンかアーケードゲームだと思っていたんですよ。でも配属は、案の定MSX。社員になって帰ってきたら、『マスクドファイター』の主人公が女の子になっていて、『インディ・ジョーンズ』風で行くことになっていた（笑）。それで僕が担当したんですよ。それが『ロストワールド』。縦横スクロールのあるゲームでした。間にデモを入れたり、ボーナスステージを入れたり、すごく企画を膨らましたんです。でも、デザイン、企画は僕で、ほかのスタッフもみんな新人だから、よう作れませんわ。先輩たちに聞いても、教えてくれへんのです。「教えるところじゃない」とか言って、いけずなんですわ。誰に聞いてもわからないから、自分たちで考えていると「遅い」と叱られる。あれはいじめでしたね。でも、何とか同期同士でがんばって、乗り越えて。今までひとりで物作りをしてきたんで、みんなで作るというのは毎日楽しくてね。これぞ仲間という

＊11　MSX
Micro soft X　83年、アスキーとマイクロソフトが共同提唱した統一ハード規格の呼称。ソニー、松下、サンヨーなどが賛同、同規格のパソコンをリリースした。低価格ながらゲームに特化された機能があったが、当時人気絶頂のファミリーコンピュータに苦戦。

＊12　クソゲー
つまらないゲームソフト、価格に価値が釣りあわないゲームソフトを総じて指す。

＊13　夢大陸アドベンチャー
86年、コナミよりMSX用ソフトとして発売。ペンギンを走らせてクレバスをジャンプしたり、敵の攻撃を左右に避けつつゴールを目指す。数面ごとにボスとの戦闘が挿入される。

感じ。

――初めての共同作業。同期のメンバーというのは、どんな顔ぶれだったんですか。

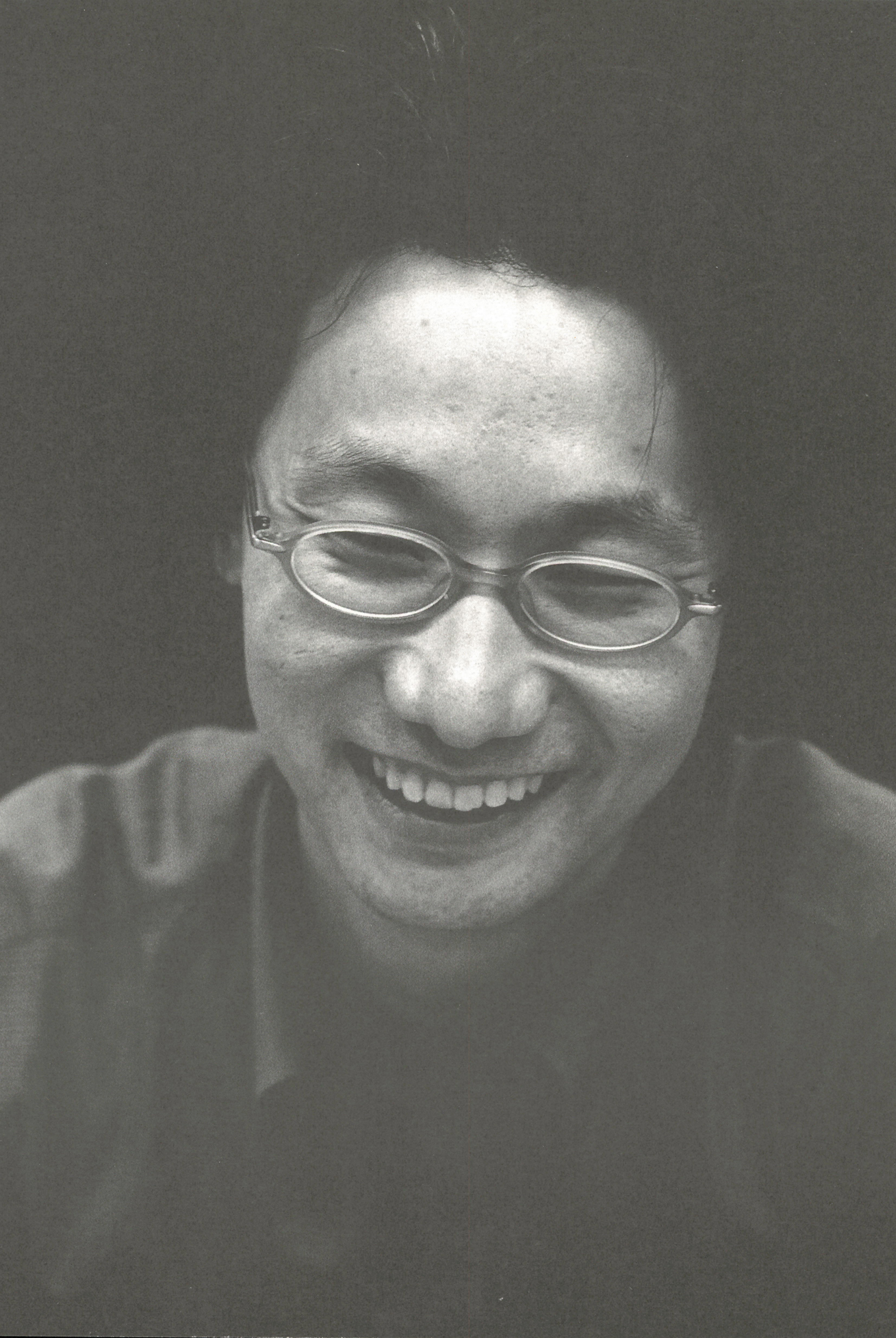
小島　マンガ家くずれ、バンドマンくずれ、デザイナーくずれ、プログラマーしか能がなかった男とか、そんな奇人ばっかり。いかんせん、いつまでたっても完成しない。ＲＯＭの容量を倍にしてもろうたんですけど、どうしようもない。神戸で所属長に呼ばれて、これはボツにしようや、って。

――えっ、『ロストワールド』は結局ボツになってしまうんですか。

小島　人生最大のがっかりでしたね。食事がのどを通らなくて、死のうかと思うほどの。その時に『メタルギア』（87年）の話がくるんですよ。

「何や、これはすごくおもろいやないか！」渾身の『メタルギア』シリーズスタート。

『メタルギア』シリーズ。今でこそコナミを代表するビッグタイトルだが、そもそもはＭＳＸ２というマイナーなハードだけで遊ぶことができる作品だった。しかし、その面白さは当時から話題となり、パソコン誌などで特集が組まれるほどの熱狂を生んだのだ。緻密に練られた設定、現実を反映した物語、ゲームとして十分に練り込まれた面白さ。マイナー扱いされていたＭＳＸ２ユーザーたちは、夢中になって遊びつくした。最新の『メタルギア』シリーズにも、ＭＳＸ２時代のシステムや物語はそのまま継承されている。小島さんは逆風のハード、ＭＳ



X2に自分を投影しながら『メタルギア』を作ったのかもしれない。

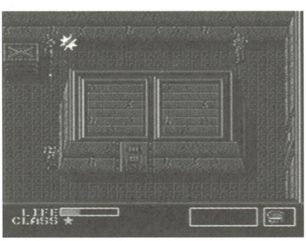
小島　当時、いわくつきの戦争ゲームがあったんです。開発コードがN312やったかな。各チームをたらい回しにされている企画だったんですよ。それが僕に回ってきた。抜け殻になっていた僕は、その企画を引き受けたんです。でも、先輩たちは嫌がりましたよ。なんで1本ボツになった小島と一緒にやらなあかんのだって。何度先輩にプレゼンしても、マップを寝ずに作っても「おもろない」って聞いてくれないんですよ。それでもうあきらめようとしたら、別の先輩が「待ちなさい」と止めてくれた。その人は『グラディウス2』[*14]（87年）を作った人だったんですけどね。その人が「『メタルギア』[*15]の企画を聞きたい」と言うんです。年明けに企画書を持っていったら、「僕が話を通すから、1週間で企画書を上げろ」と。結局、その人が間に入ってくれて、本格的に作ることになったんです。

――あやうく流産。『メタルギア』は苦心の企画だったんですね。

小島　やはり、みんな怖いんですよ。敵から逃げるゲームなんて「本当におもろいんか」と、半信半疑で。当時は3ヵ月で1本を作るというペースだったし、ヒットすればすぐボーナスがぐんと上がる、外れれば厳しい評価というシビアな世界でしたから。システムは1ヵ月でできたんです。それで、みんなで試しに遊んでみたんですよ。プレイヤーが敵に見つかると、ビックリマークが表示されて、敵キャラクターがぐわーっと追いかけてくるシーンで「何や！　これはすごくおもろいやないか！」って。みんなあっという間に盛り上がったんです。もう、そこ

＊14　グラディウス2
87年、コナミよりMSX用ソフトとして発売。『グラディウス』はアーケードで人気のシューティングゲーム。本作はMSXだけの完全オリジナル。

＊15　メタルギア
87年、コナミよりMSX2用ソフトとして発売。ちなみに87年は米ソの中距離核戦力（INF）全廃調印の年。90年には続編にあたる『メタルギア2 ソリッドスネーク』がMSX2用ソフトで発売される。



KONAMI© *Kojima Hideo*

から4ヵ月で作って、一気に完成へ向かいました。

――『メタルギア』はMSX2[*16]でしたよね。僕は当時、雑誌で『メタルギア』の記事を読みましたよ。軍事小説みたいな物語があるアクションゲームは珍しかったから。

小島　当時は広告費も一切出なかったんですよ。だから、『グラディウス』（86年・MSX版）の広告の横に小さく、「『メタルギア』発売中」って載っていた。でも、評価してもらえて、いきなり立場が変わりましたよ。『イース』[*17]と並んで、賞された時期もありましたね。今考えると笑えますね。みんな、次も小島とやりたい、なんて言いだして。「よう言うわ！」って。

――『メタルギア』の後はどうしていたんですか。

小島　終わった後に、1週間しか休みがなかったんです。企画者が休んでしまうと、ほかのスタッフの仕事がなくなってしまうんですね。だから、みんなが休んでいる間に仕込んでおかないと駄目なんです。それで、今度は『ブレードランナー』みたいなものを作りたいなと思っていました。それまでコナミはアドベンチャーゲームを作っていなかったんで、アドベンチャーゲームをやってみよう、と。企画書を作って、ストーリーも1週間で書いて、上に提出したんです。画面がキレイなんで、PC8801[*18]でやりたいと言ったら、MSX2版も作るという条件で企画が通りました。でも、PC8801でゲームなんて作ったこともないし、ツールも当然ない。これが大変。

――それが『スナッチャー』[*19]になるわけですね。あのゲームはすごくハードボイルドな物語でしたよね。当時の米ソ間の冷戦状態をモチーフにしたり。緻密に

＊16　MSX2
MSXの上位互換機。MSXよりグラフィック面が強化され、縦方向にスムーズなスクロールが可能となった。

＊17　イース
87年、日本ファルコムよりパソコン用ソフトとして発売。アクションタイプのロールプレイングゲームで、簡単な操作にもかかわらず奥深いストーリーが用意されていた。ゲーム史に残る名曲ぞろい。音楽は古代祐三。

＊18　PC8801
81年、NECより発売されたパソコン。高解像度の映像が表示できることで、ゲームブームを支えた。後のPC9801につながる当時のベストセラー機。

設定が作り込まれていたり。

小島　やはり興味があるのはそういう部分なんですよ。とくに設定表を作るのは大変なわけです。でも、当時、ゲームを作るのに、シナリオや設定というものは認められていない頃で「設定？　アホか、仕事せい」と言われる。それでも、自由にやれたのはMSX2という日陰者のハードだったからでしょうね。

――コナミ初のアドベンチャーゲーム『スナッチャー』（88年）はPC8801だけでなく、いろんなハードで発売されましたよね。

小島　『スナッチャー』は途中で終わっているんですよ。PCエンジン版で最後を足したんですけど、本当はもっと長い物語だったんです。でも、作るのに1年半もかかってしまい、あまりにも時間がかかるんで、上下巻で発売しようと変更したんです。毎日、怒られていましたね。発売の時も「これで撤退しろ」と言われて。

――ずっと風当たりの強いところでゲームを作ってきたんですね。

小島　そうです。ボーナスなんて1銭もありませんでした。

――それで企画をあきらめようとか、辞めようと思わなかったんですか。

小島　全然思わなかったですね。むしろやる気になる。

――小島さんが企画者として評価されるようになったのは、ほかの人よりも優れていた部分があったからなのだと思うんですが、自分自身ではどう分析していますか。

小島　うーん。分析しないようにしていますね。というのは、自分で答えを出すと、そう思い込んでしまい、よからぬ方向にいってしまう。恋愛もそうじゃな

＊19　スナッチャー
88年、コナミよりパソコン用ソフトとして発売。2042年ネオコウベシティを舞台とするSFアドベンチャーゲーム。人間になりすます謎の生命体バイオロイドを処理するために送り込まれた対スナッチャー用特殊警察班（JUNKER）の戦いを描く。


写真はプレイステーション版より

いですか、思い込むとうまくいかないもの。まあ、あえて言うのなら、次男だったせいか、上からの圧力に敏感に反応してしまう。でも、そういう状況に反発しながら作りたい自分がいて、そういう意味で、おそらくサドでマゾなんです。

――ロックというか、武闘派の生きかたなんですねえ。

小島　そういう意味では、『メタルギア』[*20]の主人公スネークと一緒ですね。戦う場がないと生きていけない。僕は、だから引退したくないんですよ。100歳までゲームを作り続けたい。僕、上から言われたものを作ったことがないんです。プレイステーション2の『メタルギア ソリッド2』(2001年発売予定)も、お題はもらったんですけど、ほかは全部自分なんで。それが誇りなんです。

「監督の時代がやってきている」小島組作品は万博世代からの置き土産。

小島さんの名刺には、「ゲームデザイナー」とならんで「監督」という肩書が書かれている。

ゲーム機が進化するにつれ、ゲームソフトを作るには大量の予算とスタッフが必要とされる。「だいたいプレイステーションの5倍の人数と予算が、プレイステーション2のソフトの制作には必要」というのは小島さんの言葉だ。現在、小島さんは小島組というチームを作り、映画の製作のようにそれぞれのエキスパートが分業し、専門化された仕事をこなすスタイルを取っている。映画のような作品を目指して、小島さんのゲーム作りの方針に迷いはない。

＊20　『メタルギア』の主人公スネーク　ソリッド・スネーク。戦いの中でしか、自分のアイデンティティを見つけられない伝説の英雄。戦いを避けつつシベリアに住むが、いつしか戦場に身を投じてしまう。小島監督の心理を投影しているのか?

――小島さんは、ともにゲームを作る小島組を結成していますよね。小島組を作ったのはいつ頃からですか。

小島　小島組ができたのは『ポリスノーツ』[*21]（94年）からですね。90年、僕は『スナッチャー』が終わってから、神戸のPSG（商品管理室）に籍が移るんです。そこはアーケードとコンシューマソフトの全部を見る部署で、各チームに「おまえらちゃんとせい！」っていうのが仕事。でも、その仕事を始めたら各部署からブーイングの嵐で。結局、全部の会議に出席して、企画に文句をつけなあかんわけです。しかも、全部を直さなきゃいけない。最終的には1年間で解散になってしまうんです。でも、その間に『ポリスノーツ』の企画をちまちまとやっていて、絵コンテまでを作っていたんです。

――『ポリスノーツ』も時間がかかっているわけですねぇ。

小島　かかってますね。すごく回り道をしている。次に技術研究所という神戸のすごく西の方にある場所に配属されるんです。そこには非常に優秀なスタッフが集まっていて、そこで3Dポリゴン[*22]の技術研究をすることになるんです。でも、僕は『ポリスノーツ』を作りたかったんで、アドベンチャーゲームのツールを作るっていう名目で、ひたすら作り続けていました。そうこうしているうちにCD-ROMの話がくるんです。

――3Dポリゴン、CD-ROM[*23]の登場。時代の転機だったんですね。

小島　CD-ROMならば、『スナッチャー』より大きなスケールのゲームも作れ

＊21　ポリスノーツ
94年、コナミよりパソコン用ソフトとして発売。2040年のスペースコロニーを舞台とするSFアドベンチャーゲーム。宇宙空間を漂流し、25年間歳を取らずに地球に帰還した宇宙飛行士（ポリスノーツ）、ジョナサン・イングラムの活躍と悲哀を描く。



写真はプレイステーション版より

＊22　3Dポリゴン
3Dで表現された多角形のこと。立体表現に用いられている。『バーチャファイター』（93年）や『リッジレーサー』（92年）などで採用。

＊23　CD-ROM
コンパクト・ディスクを利用したコンピュータの記憶装置。大容量のゲームの記録媒体として活用される。

る。そこで93年、開発5部という新しい部署を作ってもらった。それが小島組の母体になるんです。

――ついに、ですね。小島組結成。

小島　開発5部は10人くらい。小さな部屋で「メシ食い行こか」「今日飲み行こか」って、朝礼も何もないです。僕が部長なので、ゲームを作る以外の仕事がほとんどない。これは幸せでしたね。『ポリスノーツ』はツールを使って、ほとんど自分で作りました。アニメを動かすのも、画面を切り替えるのも、口パクのタイミングも、全部自分で管理して。本当に楽しかった。

――プレイステーション版『メタルギア ソリッド』は『ポリスノーツ』の後ですか。

小島　いや、同時進行です。なかなか『ポリスノーツ』ができへんので。

――『ポリスノーツ』や『メタルギア ソリッド』の設定は、近未来や現代ですが、重苦しくシリアスな世界が舞台ですね。もとは未来を夢見る万博少年だった小島さんがどうして、ゲームで、危機感があふれたリアルな世界を描くのでしょう。

小島　万博以降でしょう。隕石が降ってきたり、地震が起こったり、地球が滅びるバイオレンス映画『マッドマックス』[*24]やマンガ『北斗の拳』『ＡＫＩＲＡ』が出てきたのは。僕らが小中学生だった頃は、明るい21世紀が来るはずだったのに、突然、世紀末やサイバーパンクを浴びせられた。しかも、それが思春期だったから、共通一次試験や画一的な学生服に対する体制批判の気持ちとしっくりくるんですよ。だから、僕もそういう作風になっていったんでしょうね。それに当時、言われていた人口爆発や病原菌、遺伝子問題が現実になってきているじゃないですか。

＊24　『マッドマックス』やマンガ『北斗の拳』『ＡＫＩＲＡ』
世界大戦後の世紀末を舞台とした近未来バイオレント作品群。暴力が唯一の力の象徴。



僕らは小説や映画で現代の危機感を予習していた世代だから、あまり驚かないんですよ。

――なるほど万博世代は現代を予習してきた世代。

小島　でも、僕らには明るい子ども時代があったわけだから、僕らの役目としてはそれを教えていかなくちゃいけないですよね。僕はゲームに関しては、暗いエンディングは絶対せんとこ、と思っているんです。いつもポジティブなエンディングを用意したいと思っています。

――たしかに『メタルギア ソリッド』のエンディングは、力強く前向きなものでした。ところで、映画少年だった小島さんにとって、『メタルギア』の映画版に興味はないですか。

小島　映画版『メタルギア』ですか。自分としては全然興味がないですね。魑魅魍魎のような人物[*25]が出てきてね、「俺はなんとかだー」って名乗りを上げても「あほかー」って思いますから。今の『メタルギア』[*26]はゲームの図式ですね。撮るのなら僕の好きな映画監督にまったく別に撮ってもらいたいですよ。

――小島組が大きくなるにつれ、ゲームとの関わりかたは変わりましたか。

小島　作りかたは変わっていないと思います。でも、だんだん人数が増えるっていうのは確かですね。そうすると各スタッフのゲームとの関わりかたがどうしても薄くなる。専門化する、というと聞こえがいいんですけどね。そうなってくると監督をしていく人がいないとできない時代になっていると思います。そういう意味では僕の時代になっているというか。

――2000年現在、小島組は何人ぐらいですか。

＊25　魑魅魍魎のような人物
メタルギアに登場する敵キャラクターたちは強烈な個性を持っている。全身を改造されたため、体に痛みを受けることでしか自分の生を実感できないニンジャ、超能力を持つあまり肉親を殺してしまったサイコマンティスなど。そのほとんどがトラウマ(精神的外傷)を背負っており、その苦しみを主人公スネークに打ち明けることで死んでいく。

＊26　『メタルギア』はゲームの図式
小島監督は『メタルギア』をゲームだと言い切る。まず、ゲームとして設計した上で、そこにリアリティを盛り込んでいくという制作手法をとっているのだという。

小島　もう、どこらへんまでが小島組なのかわからん。まあ『メタルギアソリッド2』と『Z・O・E』[*27]（2001年発売予定）であれば、60人くらいですか。

――だんだんゲームは大規模なスケールで作られるようになっていますね。

小島　ゲーム作りって昔はプログラマーの天下だった。ゲームは全部0と1のプログラムなんで、技術がどれだけあるかで決まるんです。プログラマーが全部ビープ音[*28]で音楽を作り、ドット絵[*29]を描くという。それで実績を残すと、ゲームの企画をやるようになる。でも、本来曲も作れないし、絵も描けないし、物語も作れない人が全部を作るっていうのは大変だと思うんですよ。とくに今のゲームは、すべての分野において高度な能力が求められているわけで。そういう意味では各部門にプロフェッショナルがいて、監督がまとめる。そういう風になっていくんだと思っています。

マエストロの横顔

「プレイステーション2は『メタルギアソリッド2』の再生マシンだね」
これは、E3会場で『メタルギアソリッド2』を見た、ゲーム作家、飯田和敏さんの感想でした。その感想を聞いてあわてて見に行くと、思わず僕も呆気に取られてしまうほどの迫力でした。以来、小島監督にずっとお話を聞いてみたいと思っていたのです。

＊27　Z・O・E
2001年発売のロボットアニメシミュレーター。『機動戦士ガンダムX』シリーズのスタッフが参加。メカデザインは『メタルギアソリッド』のキャラクターデザイナー新川洋司。

＊28　ビープ音
パソコンで操作ミスなどがあり警告を表示時する時に鳴る音をいう。ビープ音に使う音や音量はユーザー側で設定できる。

＊29　ドット絵
ドットはコンピュータの画面上の最小単位の点。ドット絵とは、その16×16などのドットのマス目を埋めて、絵を作り出したもの。ドットだけで美しい絵を描くには職人的な技が必要とされる。

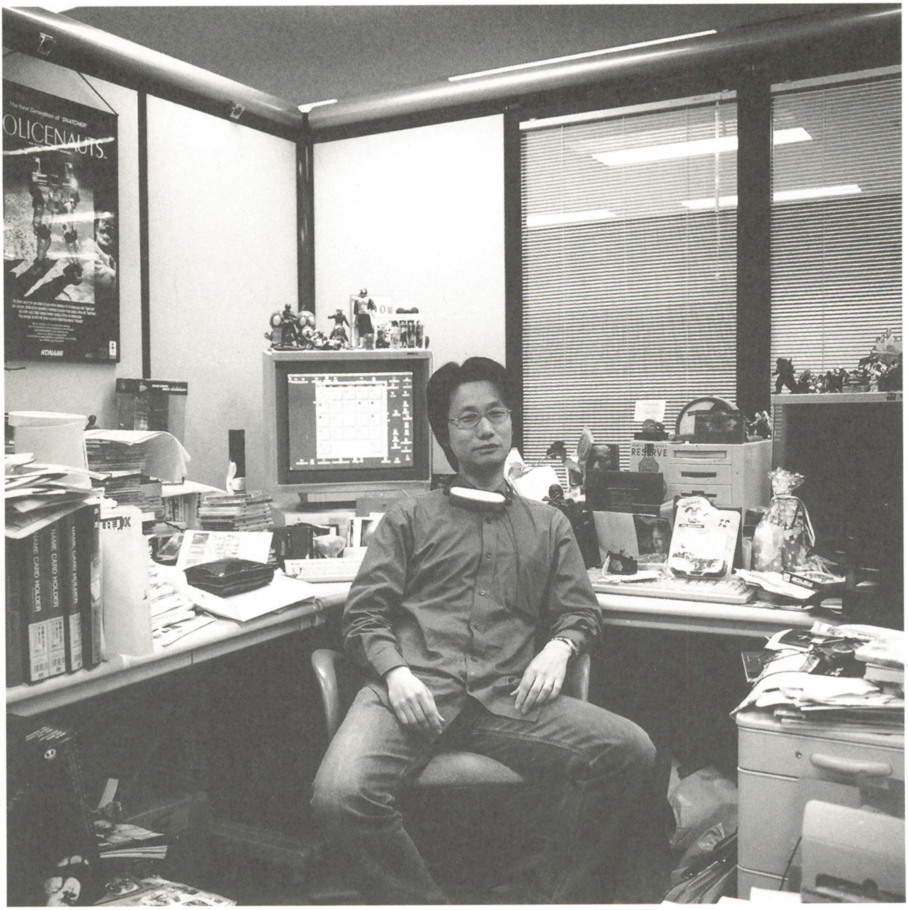
KONAMI© *Kojima Hideo*

「えっ、こんな話でいいんですか、今やっと乗ってきたところだったのに」

約3時間におよぶインタビューが終わろうとしたところで、小島監督が言い出した言葉がこれでした。声がかれるまで喋っていただき、しかもインタビューが終わった後も、「カラオケでもっと喋りましょか!」と言ってくれた、小島監督。しまいには「『ラルク～アン～シエル』の新曲を覚えたばかりなんですよ。カラオケ行きたいなあ」と言い出すありさま。

その徹底したサービス精神には、正直ありがたいばかり。

まだまだお話を聞いていたかったのですが、そのせいで最新『メタルギア』の完成が遅れるといけません。コナミのかたと行くカラオケというのは、替え歌を歌ったり、関西ノリで抜群に面白いという噂も聞いていましたが、今回は断念することにしました。ぜひ素晴らしいゲームを作ってください。本当に楽しみにしているんですから!

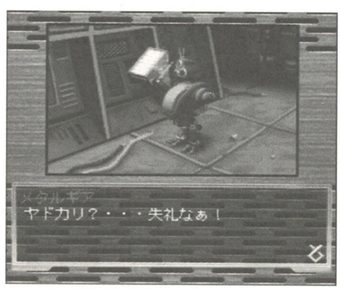


NAMCO◎*Endo Masanobu*

スナッチャー

細菌兵器の汚染により、世界の半分が死滅した近未来。ネオコウベシティに、人間になりすます正体不明の生命体が出現し始めた。この生命体（スナッチャー）を処理する特殊警察班、JUNKERの活躍を描くアドベンチャーゲーム。サイバーパンク的な世界、主人公は31歳となんともシブイ物語が展開された。最終的に世界を破滅へ導いた細菌兵器汚染の秘密までがすべて語られる壮大なストーリー展開は圧巻だ。MSX2版の『メタルギア』に登場した兵器が「過去に世界をゆるがしたロボット」として登場するひとコマもある。パソコン版、MSX版は未完だったが、発売から4年後にPCエンジン版で完結する。

映画『ブレードランナー』から直接影響を受けた物語世界であるが、登場人物へのしつこい聞き込みや、ユーモアあふれるセリフなどプレイヤー次第で遊びたい放題、やりたい放題にできるところが、さすが小島ワールド、である。



1988年11月24日発売
パソコン用ソフト　発売元／コナミ
写真はプレイステーション版より

ポリスノーツ

コマンド選択式のアドベンチャーゲーム。21世紀、人類は宇宙のスペースコロニーに移住していた。そこで生まれたのが、宇宙飛行士による警察＝ポリスノーツである。

ポリスノーツの主人公ジョナサン・イングラムは宇宙空間をさ迷う事故にあい、25年後、ウラシマ効果により年齢を一切とらない姿で救出される。そして、時代から取り残された彼のもとに、ある日55歳になる別れた妻がたずねてきた……。

緻密な世界設定、ハードボイルドな物語。ハードSF好きにはたまらない一品だった。

なお、本作は小島監督が細部まで徹底的にこだわって作ったソフトとして有名。登場女性のバストの揺れ方までも、演出の指示をしたという逸話もあるほどだ。

徹底的な作りこみの向こう側から立ち現われる、手ごたえある物語世界。これぞ小島ワールド、である。



1994年7月29日発売
パソコン用ソフト　発売元／コナミ
写真はプレイステーション版より

小島秀夫　作品集

1987年
メタルギア
MSX2用ソフト　発売元／コナミ

1988年
スナッチャー
パソコン用ソフト　発売元／コナミ

1990年
メタルギア2　ソリッド・スネーク
MSX2用ソフト　発売元／コナミ

1994年
ポリスノーツ
パソコン用ソフト　発売元／コナミ

1995年
ポリスノーツ
3DO用ソフト　発売元／コナミ

1996年
ポリスノーツ
プレイステーション用ソフト　発売元／コナミ

1998年
メタルギア ソリッド
プレイステーション用ソフト　発売元／コナミ

2001年
Z.O.E.
プレイステーション2用ソフト　発売元／コナミ

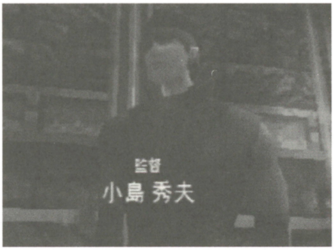
メタルギア ソリッド2　SONS OF LIBERTY
プレイステーション2用ソフト　発売元／コナミ

メタルギア ソリッド

敵に見つからないように敵基地へ潜入するアクションゲーム。メタルギアとは核抑止力を無力化する、移動式の核弾頭発射装置。この秘密兵器を奪ったテロリストたちを倒し、メタルギアを破壊するために、主人公スネークはテロリストの基地へ送り込まれることになる。交錯する大国のエゴと兵器メーカーの私利私欲。要所で挿入される実写によるニュース映像。シリアスな物語が緊張感とともに展開される。ゲームでありながら、現実世界の軍事問題への問題提起を突きつける傑作である。

ちなみにギャグシーンも豊富。シニカルな主人公スネークが、なぜかダンボール箱の中に一生懸命隠れたり、ギャグのセリフとともに振動コントローラを震わせたり、狂気に取り憑かれた登場人物がつぶやく言葉は、なぜか小島監督が育った兵庫県の能勢電の駅名だったりと、じつは独特のお笑い世界が展開されていた。

シリアスな世界に一服の清涼剤。これも小島ワールド、である。



1998年
プレイステーション用ソフト
発売元／コナミ

家庭用ゲーム機・セカンドジェネレーション

――マルチメディアブームの中で。

一枚の銀盤がゲーム機を変えた

90年に起きたマルチメディアブーム。バーチャルリアリティやスーパーハイウェイ構想といった数々のキーワードが様々な雑誌で語られる中で、ひときわ輝いていたのが一枚の銀盤、CD-ROMだ。ソニーとフィリップスの両社により87年に規格制定された、CDにプログラムデータを記録するというCD-ROMの登場は、フロッピーディスクがまだ全盛だった当時において衝撃的だった。フロッピーディスクの500倍以上のデータを記録でき、そのデータを自宅のパソコン上で自由に再生できる。さらには音楽やCGムービーといった、大容量データも扱える。数々のアーティストたちは自分たちで作った映像や音をCD-ROMに詰め込み、簡単なインターフェースをつけて世の中に作品として送り出した。とくに『スペースシップ・ワーロック』(90年・リアクター)、『GADGET』(93年・シナジー幾何学)といったCD-ROM作品はパソコンユーザーを中心に人気を集め、数多くのフォロワーを呼んだ。ちなみに定価が100万円以上したマッキントッシュシリーズに10万円台の低価格機が発売され、パソコンの普及率が一気に高まったのもこの頃である。

このブームに乗って、家庭用ゲーム機にもCD-ROM機が現われる。まず88年にNECホームエレクトロニクスのPCエンジン用CD-ROMドライブ、CD-ROM^{2}が発売、91年にはセガのメガドライブ用CD-ROMドライブ、メガCDが発売された。そのことにより、SWAT部隊の実写映像をゲームに取り込んだ『ナイトトラップ』(93年・セガ)、3DCGで幻想的な館を描いた『夢見館の物語』(93年・セガ)などの斬新なゲームが登場したものの、それ以外のほとんどが「有名声優がセリフを吹き替えたアニメをする」ゲームだけだったのも事実だ。

CD-ROM搭載32ビット機へ。

CD-ROMブーム、マルチメディアブームの最中。CD-ROMを搭載した32ビットゲーム機を最初に送り込んだのは家電メーカ

32ビット、64ビットゲーム機クロニクル

3DOリアル＝3DO、セガサターン＝SS、プレイステーション＝PS、NINTENDO64＝64

1994年
『バーチャファイター』(SS・セガ)
『リッジレーサー』(PS・ナムコ)

1995年
『闘神伝』(PS・タカラ)
『Dの食卓』(3DO・ワープ)
『ポリスノーツ』(3DO・コナミ)
『アクアノートの休日』(PS・アートディンク)

1996年
『バイオハザード』(PS・カプコン)
『スーパーマリオ64』(64・任天堂)
『ナイツ』(SS・セガ)
『サクラ大戦』(SS・セガ)
『パラッパラッパー』(PS・SCE)
『クラッシュ・バンディクー』(PS・SCE)

1997年
『ファイナルファンタジーVII』(PS・スクウェア)
『I.Q～インテリジェントキューブ』(PS・SCE)
『街』(SS、チュンソフト)
『風のクロノア door to phantomile』(PS・ナムコ)

1998年
『鉄拳3』(PS・ナムコ)
『メタルギアソリッド』(PS・コナミ)
『ピカチュウげんきでちゅう』(64・任

ーのパナソニック（松下電器）だった。マルチメディアマシンを標榜したパナソニックの3DOリアルは、CD-ROMはもちろんのことCDやビデオCD、フォトCDも再生可能。その大人びた黒い本体色は、それまで子ども向けと思われていた家庭用ゲーム機とは一線を画していた。

3DOリアルのソフトは欧米のゲームや、日本のマイナーメーカーのゲームが多かったのが特色だった。これはCD-ROMの製造料金が任天堂のROMカートリッジに比べて、極めて安価だったため。数人で会社を興したばかりの新規メーカーも積極的にソフト作りに挑戦できたのだ。『Dの食卓』（94年）を作ったワープも、そんな新規メーカーのひとつ。彼らは自分たちが表現したいことをゲームとして作るために参入、商売としてよりも作家として3DOリアルに挑んだのだ。サイケデリックな物語をすべてCGムービーで描ききった力作『Dの食卓』はヒットを遂げ、彼らは一躍スターダムへとのし上がっていく。

94年、セガもCD-ROMを搭載した32ビットゲーム機セガサターンを発売、またソニー・コンピュータエンタテインメントもプレイステーションを発売した。パナソニックやソニーといった大手家電メーカーが相次いで家庭用ゲーム機に参入したことこそ、何よりも当時のマルチメディアブームを象徴していたといえるだろう。

ドット絵から、3DCGの時代へ

「CGのシンセサイザー」

それがプレイステーションの開発コンセプトだった。かつてスーパーファミコンのCD-ROMドライブを開発していたソニーは、そのCD-ROMドライブのノウハウと、3DCGに特化したグラフィックチップを掛けあわせて、新しいゲーム機を作り上げることに成功したのだ。それまで背景と動画（スプライト）による二次元の表現を得意としていたゲーム機に対し、プレイステーションは三次元の表現を得意とするゲーム機だった。ワインディングロードを滑るように駆け抜けるレースゲーム『リッジレーサー』（94年・ナムコ）、箱庭的空間の中をぴょんぴょんと飛び跳ねる『ジャンピングフラッシュ』（95年・SCE）といった斬新なゲームが次々と登場し、刺激に飢えたゲームユーザーをとりこにした。

だが、ゲーム以外のCD-ROM作品ブームの沈下は早かった。新作が次々と姿を見せるものの、ひとりよがりなCGムービーや音楽を収録した粗製濫造が目立ち始める。そして、ブームのキーワード、ヴァーチャルリアリティも情報ハイウェイは2000年になった今でも実現していない。早すぎた夢、マルチメディア。プレイステーションだけがそこには残された。

天堂）
『ゼルダの伝説　時のオカリナ』（64・任天堂）

1999年
『どこでもいっしょ』（PS・SCE）
『巨人のドシン1』（64DD・ランドネットDD）

2000年
『ドラゴンクエストVII』（PS・エニックス）



岡本吉起

Okamoto Yoshiki

1961年６月10日生まれ。愛媛県宇和郡出身。
82年創造社デザイン専門学校卒業。
83年カプコン入社。
98年フラグシップ設立（兼任）。

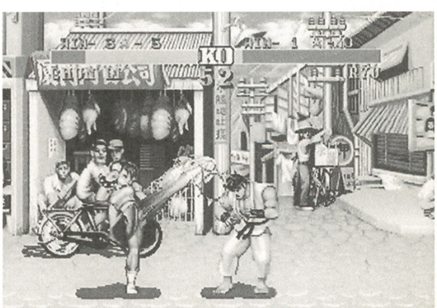
「Here Comes A New Challenger」

画面に、ふとそんな文字が飛び込んできた。どうやら「乱入者」らしい。

一体誰がやって来たっていうんだ？　ここはひとつ、迎え撃ってやろうじゃないか！　画面に現われた敵は中国女、春麗。彼女は僕が操作している柔道着を着た格闘家、リュウの前に現われると、小さなステップで、僕とリュウを挑発する。「ジャンプで相手の懐に飛び込んでかく乱するか？」「それとも相手が放った技をガードしてから反撃するか？」。目に見えない駆け引き、心理戦。決めた、ジャンプで飛び込んで、必殺技の昇龍拳を浴びせてやる……。

見知らぬ他人といつでも対戦ができる「乱入」というスタイルを築き上げた、対戦型格闘ゲーム『ストリートファイターII』。このゲームには、これまでの格闘タイプのゲームには見られなかったいくつかの新しい要素が盛り込まれていた。ひとつは敵キャラクターの攻撃を防ぐ、ガードという発想。このことによりプレイヤーキャラクターは相手の技をしのいで、反撃するというスタイルが生まれた。もうひとつは必殺技。スティックで複雑な操作をすることで、キャラクターは強力な必殺技を放つことができた。

それらの技の攻防を対戦で楽しめる。それが『ストリートファイターII』の最大の魅力だったのだ。人と戦うことが一番面白い。本作は、そんなテレビゲームの原点に回帰させてくれる一作だった。



自称、なにわの商人（あきんど）。カプコンのヒット請負人。

Tシャツ、短パン、スニーカー。ありのままの自然体で岡本吉起さんは取材に応じてくれた。

早口の関西弁で、ギャグを交えながら一気に喋る。その会話の中にちらりとこぼれる本音が、ゲームに対する熱い情熱を感じさせる。そう、彼は誰よりもどっぷりとゲームに漬かっているのだ。

彼の東京の仕事場であるフラグシップのオフィスはソファや台所があり、普通の住宅のようなじつにリラックスした雰囲気が漂っている。だが、よく見ると棚にはＤＶＤビデオがずらりと並び、ありとあらゆるゲーム機がテレビのまわりにセッティングされていることに気づく。

「いやあ、勉強が足りませんからね。ここで、いつも映画を見たり、いろんなゲームを遊んだりしているんですよ」

彼はゲームを作る時に、このオフィスに様々な人を招き、ともにゲームをしながら意見をもらうことがあるという。雑誌の編集者、ほかのゲームの制作者、そしてもちろんカプコンのスタッフも。いわば、このオフィスは、もうひとつのマーケット調査の場。ゲームに対して意見を交わすサロンのような空間なのだ。

「今度は将棋そのものを指す側に回りたい」ガイアマスターでマーケッター開眼。

テレビゲームソフトは商品である。

ビジネスが成立するという目論見があってこそ、ゲームソフトの開発はスタートするのであるし、そのソフトがビジネス的に失敗すれば、多くの負債を抱えることになる。ゲーム制作者には「商品としていかに洗練されたものを作れるか」「顧客であるユーザーに受け入れられるものを作れるか」が問われているわけだ。カプコンのプロデューサー岡本さんは、ゲーム制作の現場を経験しながらも、「ゲーム＝商品」としての視線を持ち続けている。そのゆるぎないまなざしは、ゲームの業界の中でも稀有なものだ。

——今回は岡本さんという人物像について聞いてみたいな、と思っているんです。たとえば、岡本さんといえば熱狂的なスニーカーや時計のコレクター[*1]としても知られていますよね。

岡本　そうですね。コレクションは癖なんですよ。物欲が異常に大きい。それから、お金を残しておきたくない。宵越しの銭は持たない、持ちたくないんです。そうでないと気持ちが前に行かない、頑張ろうと思わない（笑）。

——常に自分を追い込んでおくということですか。

岡本　そうそう。でも、みんなそうでしょ。ちょっといいカバンを買ってみたり、

＊1　スニーカーや時計のコレクター
アディダスのビンテージシューズ、ロレックス、Gショック、ナイキのエアマックス、エアジョーダン、フィギュアなど、岡本さんのコレクションは多岐にわたっている。

サラリーマンがマンションを買ったりして、自分を追い詰めながら働く気力を持つというのと同じ。

——物欲が原動力に変わる（笑）。

岡本　でもね、たぶん僕のコレクション癖は、マーケティングリサーチなんですよ。定価2万円のナイキのスニーカーが7万円で、定価68万円のロレックスが80万円で売られている。その感覚というのは、見ただけでは僕にはわからない。だから、どっぷり首まで漬かってみて、その人たちの気持ちを体感してみる。そうすれば、なぜそれらの商品にプレミアがついても欲しくなるのか、なぜそれらの商品の人気が一気に衰退していくのか、わかるわけ。この感覚というのは、ゲームを店頭で並んでも欲しくなるファンの心理と同じだと思うし。

——実践型マーケティングリサーチというわけですか。

岡本　コレクションを始めると、だんだん答えが見えてくるんです。最初、スウォッチやアンティークのウォッチ、アディダスのデッドストックのスニーカーを買っていた頃にはわからなかったことも、Gショックやナイキのスニーカーの頃にはわかり始めていた。それで、Gショックの時に、ある仮説を立ててコレクションを始めたんです。ある時にブームになり、ある時にブームが終わって廃れる。その公式を立ててコレクションを始めたら、その公式が成り立つことがわかった。だから、今度はゲームにその公式を使ってみたいなと思っているんだよね。

——ブームの仕掛け人、と呼ばれるような人を目指す？

岡本　そう。マーケッターですね。これまで、僕は一生懸命、良いゲームを作ってきた。でも、それだけではちょっと足りないんですよ。たとえば、僕は『ガイ[*2]

＊2　ガイアマスター
『ガイアマスター　神々のボードゲーム』。2000年、カプコンより発売されたプレイステーション用ソフト。ダイスを振ってマスを進み、土地を買っていくボードゲーム。



アマスター』(2000年)というゲームを一生懸命作って、自分としては限りなく究極のゲームを作ったと思った。でも、なかなかヒットしないんだよね(笑)。

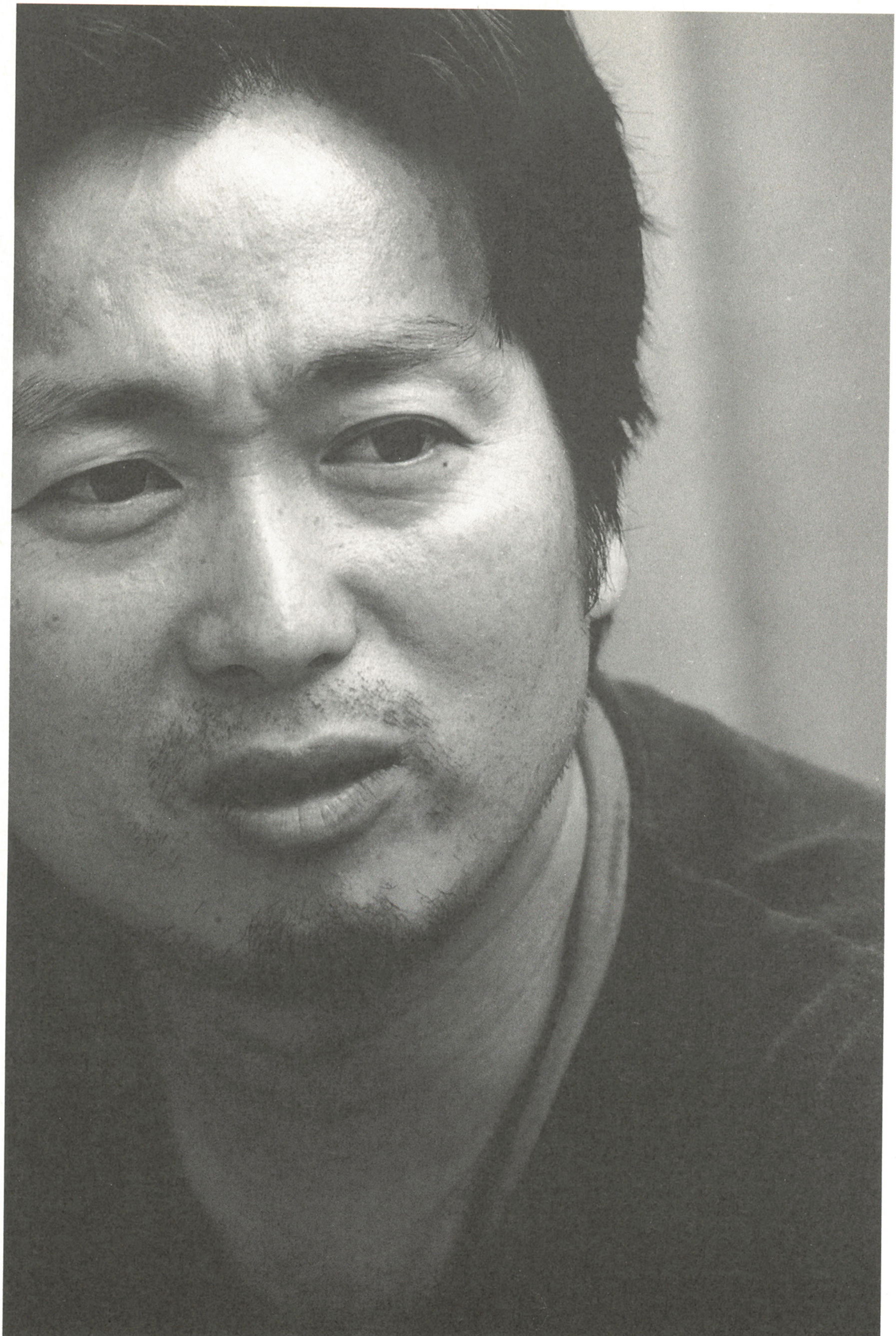
――良品にマーケットが応えてくれない。

岡本　ゲームというのは箱庭作りに近いと思うんだけど、庭師が「自分の考える良い庭を作ればいい」というだけでは、プロとして認められないわけ。世間に受け入れられない庭を作るのでは駄目で、もう一段上のレベルで庭の設計をしないといけない。それが僕が目指すひとつ上。もっと大きな枠組みを作る人になりたい。開発の誰がどんなものを作って、営業がどんな風に売っていくのか、そういうものを全部決められる人になりたい。だから、2000年は開発を見るけど、来年は退くかもしれない。

――今まで岡本さんはカプコン[*3]のスポークスマン的存在だった。雑誌でインタビューをされている姿をよく見かけます。やがて、その立場から変化していくというわけですか。

岡本　たとえばゲーム雑誌にたくさんゲームが紹介されていても、みんなは一番高い評価のゲームを買うわけでしょう。しかも、ゲームユーザーは1年に何本かしか、ゲームを買えない。それじゃあ、どんなに良いゲームを作って「この箱庭の奥が深いんだ」と伝えても足りないんだよね。でも、それは僕が雑誌に対するアプローチの仕方を間違っていたわけだし、ゲームをどう売ったらいいのかという判断が間違っていたのだと思う。もしかしたら、出荷本数を減らして欠品気味にしていれば、飢餓感が出てきて、もっと売れていたのかもしれないし、外から何か比較になるものを持ってきて売ってもよかったのかもしれない。雑誌社に対

＊3　カプコン
79年、電子応用ゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社として創業。83年株式会社カプコンを設立。83年、開発第1号機(メダルゲーム機)「リトルリーグ」を製造、販売した。



CAPCOM◎ *Okamoto Yoshiki*

しても違うアプローチができるはず。そうやって、ひとつひとつキーワードを見つけながらやっているわけです。

――なるほど。

岡本　将棋にたとえるのなら、これまでは飛車や角を演じていたわけ。敵方に「あの飛車や角はうっとうしいなあ」と思わせ、味方に「飛車や角がいると頼りになる」と思われようとした。でも、今度は飛車も角も、金も銀も、王様まで全部動かせるようにしたい。将棋そのものを指す側に回りたいわけ。

「僕は商人（あきんど）を目指している」カプコンの原動力は、底抜けに明るい親分肌。

岡本さんには、幼少時代から抱えている爆弾があった。小学生の頃に、じん帯が弱いと医者から宣告されていたのだ。それでも彼は野球をやり、バレーボール部に入り、登山部といった体育会系の部活動をやめなかったという。そして部活動ではキャプテンになり、学校の帰り道に後輩にラーメンをおごり、高校では生徒会長になるといった親分肌ぶりを発揮していた。体が弱くても、そのネガティブな状況を楽しむことができる、そんな岡本さんの底抜けの明るさが、今のカプコンを作り上げたのだろう。

――入社当時のテレビゲームの状況はどんなでしたか。

岡本　当時はファミコンでソフトを作るのは比較的お金がかかる時代だったんです。ROMカートリッジの製造料金は前納なんですよ。もちろん、当時のうちの会社にそんなお金はなかったので、コンシューマーのソフトを作る余裕はなかったわけ。だから、アーケードゲームを作ることにしたわけ。

――なるほど、それで初期のカプコンはアーケードゲームが中心のラインナップだったんですね。

岡本　でもね、ド素人のアルバイトを集めて、ゲームを作っても、知名度の低いゲームはやっぱり遊ばないわけです。だから、ゲームセンターでパッとひと目見て「カプコンのゲームだ」とわかるようにしたかった。絶対、他社には譲れない特徴を1個作ろうという話になったんですよ。僕はもともと絵描きだったから、グラフィックをきれいにしたかった。じゃあ、とにかく見た目で一番きれいなゲームを作ろうと、グラフィックにはかなり力を入れましたね。

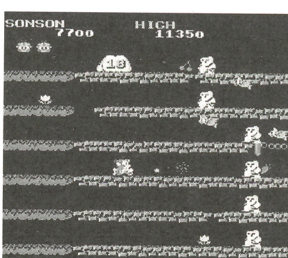
――初期からマーケティング的な判断でゲームを作っていたんですね。

岡本　僕は商人を目指しているんだけど、その頃から商人的にものを考えていたんだよね。

――岡本さんのプロフィールを見ると『ソンソン』[*4]（85年）や『エグゼドエグゼス』（85年）といったタイトルが出てきますが、たしかにかわいらしいグラフィックは特徴的でしたね。

岡本　どんなゲームにも「ヤシチ」[*5]が出てくるでしょ。「ヤシチ」が出たら、カプコンのゲームなんだと言われるように作ろうと思っていましたね。スタートした当初は、ナムコを抜けたメンバーが作った会社じゃないか？　と言われてすごく

＊4　ソンソンやエグゼドエグゼス
『ソンソン』は84年に発表されたカプコンの横スクロール型シューティングゲーム。『西遊記』をモチーフにしている。当時としては斬新なふたり同時プレイを採用。『エグゼドエグゼス』は85年に発表されたカプコンの縦スクロール型シューティングゲーム。昆虫タイプの敵と戦う。



＊5　ヤシチ
一定条件で出現するボーナスキャラクター。初期カプコンのシンボル。風車の形をしている。『水戸黄門』の登場人物、風車の弥七から名前がつけられたらしい。『ちなみにナムコのシンボルはスペシャルフラッグだった。

嬉しかった。当時のナムコを僕はすごく好きだったし、かわいいキャラクター、美しい画面に関してナムコのゲームは優れていたから。

――当時の岡本さんは、開発チームにいたわけですよね。具体的にどんなお仕事をしていたんですか。

岡本　ゲームのアイデアを考えることと絵描き。ドッター[*6]。あとはゲームのバグチェック[*7]して、難易度調整をして、ロケーションテスト[*8]に出して……。プログラムと音楽はやっていないけど、ほとんどたずさわっていた。ポスター描きも、ポスターの色を塗って、版下を作っていたから。

――最近のゲーム作りは分業化が言われていますが、当時はひとりで全部をやらなくてはいけないから、大変そうですね。

岡本　いや、今でも楽にはならないですよ。当時は、「若い時に頑張ったから将来楽になる」って奥さんに言ったけどウソだったね（笑）。今は昔のように年功序列ではなくなってきているから、全力投球するしかない。球が走らなくなったら、辞めさせられるピッチャーみたいなものだから。

――自分の手掛けるソフトがヒットして、だんだん売り上げが伸びていく。会社が大きくなる手ごたえを感じたんじゃないですか。

岡本　それよりも会社の危機が何度かあったから、それを乗り越えなくてはいけないのがつらかったかな。

――危機の時にヒットゲームが登場して、救われるという感じですか。

岡本　一番初めにカプコンがブレイクしたのは藤原（得郎）[*9]が『戦場の狼』（85年）を出した頃。あの頃はカプコンの第1期黄金時代といわれていて、その波に乗っ

＊6　ドッター
ドットはコンピュータの画面上の最小単位の点。ドッターはそのドットを打つ人。ドットだけで美しい絵を描くには職人的な技が必要とされる。尊称としてドット絵師とも呼ばれる。

＊7　バグチェック
デバッグ。ゲームソフトにプログラムミス（バグ）がないか、チェックすること。何度も様々なパターンでプレイを重ねて、チェックすることが多い。

＊8　ロケーションテスト
ゲーム機を実際にゲームセンターに置いて、ユーザーの反応をチェックすること。ゲームの難易度を調整したり、人気を調査したり、様々なチェックポイントがある。

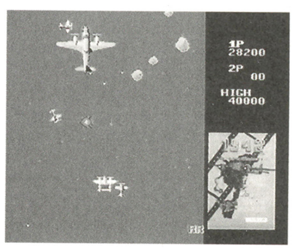
＊9　藤原得郎
『魔界村』『バイオハザード』『ロックマン』といった家庭用ゲームソフトやアクションゲームを手掛ける。98年にディープスペースを設立。

て、僕は『1942』[*10]『1943』(87年)っていうゲームを作ったんだよね。その売り上げは第1期黄金時代の余剰売り上げとしてカウントされているから、僕は全然エースじゃないわけ。次の第2期黄金時代は『麻雀学園[*11](マージャンアカデミー)』(88年・ユーガ)と『ファイナルファイト』[*12](89年)の頃。『麻雀学園』はカプコンから出していないんだけど、僕がAI(人工知能)の考え方を研究したんだよね。どうやったら、麻雀を心地良く遊べるのか。ゲームセンターの麻雀はふたり打ち麻雀なんだけど、ふたりだと1対1。4人打ち麻雀の1対3とは違ってスリルが足りないわけ。だからといって、流局を増やすとつまらなくなる。しかも、ある程度コンピュータがプレイヤーに振り込んであげないといけない。そういったことをいろいろと考えていた。それから『ドカベン』[*13](89年)。このゲームはカードゲームで思考型のゲーム。ここで代打を送るべきか、それとも送りバントか？すべてを検討した上で、行動を決定するAIを組み上げた。これで僕の中でAIが一応完成した。それを使って『ファイナルファイト』の敵を作ったり、そのAIをひねって『ストリートファイターII』[*14]を作ったわけ。おかげで、『ファイナルファイト』のあたりからユーザーを楽しませるコツがわかってきた。

――『ファイナルファイト』は、格闘ゲームのルーツですよね。コンピュータの敵が強すぎず、弱すぎず、プレイヤーが達成感を感じながら、遊べるのが魅力でした。あの感じというのは、狙っていたところなんですか。

岡本　あのゲーム、1面のマップは長いんだけど、2面のマップは極端に短いわけ。なぜかというと、ワンコインで1面のボスキャラクターをやっつけた場合、キャラクターが傷ついて弱っている可能性が高い。そこで2面のボスキャラクターの場

＊10　1942
84年、カプコンより発表。第二次世界大戦をモチーフにしたシューティングゲーム。プレイステーション版『カプコンジェネレーション第1集　撃墜王の時代』に収録。



写真はプレイステーション版『カプコンジェネレーション第1集　撃墜王の時代』より

＊11　麻雀学園(マージャンアカデミー)
88年、ユーガより発表。勝つと相手の女の子が服を脱ぐ、いわゆる脱衣麻雀。脱衣画面でHボタンを連打すると、女の子にイタズラできる。

＊12　ファイナルファイト
89年、カプコンより発表。リアルな9頭身のキャラクターが魅力の格闘ゲーム。キャラクターデザインは『ストリートファイターII』の安田朗。

所までの移動距離を短くすれば、ふたり目のボスキャラクターにあう前にザコキャラクターに倒されることはない。そういう風にプレイヤーの達成感をうまく導けるように、デザインしたんですよ。そういう風に自分のノウハウを蓄積していったわけ。

――岡本さんの成長にあわせて、会社も大きくなるというわけですね。

岡本　成長したという意味では第3期黄金時代といわれた『ストリートファイターII』でしょう。結局、当時のAIには意外性がないから、面白くない。そう思って対人、人間と遊ぶのを主に考えてみたんです。

――『ストリートファイターII』は「乱入」というゲームの新しいスタイルを作り出しましたね。

岡本　格闘ゲームで目指していた目標があって、『スーパーストリートファイターIIX』(94年)まで引っ張ったのは、その完結を目指したから。

――ダッシュ、ターボ、スーパー、IIX。[*15]『ストリートファイターII』のシリーズはたくさんありましたね。

岡本　引っ張った理由はいろいろあるんだけど、ユーザーがついてこれるようにチョイ出ししていたわけ。今遊んだらわかりますよ。最初の『ストリートファイターII』の動きは遅いけど、ターボ化した『ストリートファイターII'ターボ』(92年)からは速いでしょう。いきなり速かったら、誰もついてこれなかったと思う。僕はゲームの中にメッセージを入れるようなタイプじゃないけど、あの中にはたくさんメッセージを込めている。

――ほう！　どんなメッセージですか。

＊13　ドカベン
89年、カプコンより発表。水島新司のマンガ『ドカベン』のキャラクターを使ったビジュアルカードゲーム。投手と打者で1枚ずつカードを出し、ポイントの多い方が勝ちというユニークなゲーム。

＊14　ストリートファイターII
91年、カプコンより発表されたアーケードゲーム。ゲームの世界に対戦格闘という新たなジャンルを生み、大ヒットした。以降、シリーズ化され、現在までカプコンの人気シリーズとして支持されている。94年にはアメリカでジャン・クロード・ヴァン・ダム主演の映画(作品タイトルは『ストリートファイター』)が製作された。





CAPCOM◎ *Okamoto Yoshiki*

岡本　ゲームセンターを救いたかった。今もそうだけど、以前もゲームセンターは苦しかった。シューティングゲームが流行っていた時代があったけど、その後、インカム[*16]が落ち込んでいて、インカムを良くする方法を考えていたんです。ゲームセンターも良くなり、ユーザーも喜び、ディストリビューターもハッピーで、ゲーム業界もがんがん儲かる方法ですね。それを実現するには第一にプレイ料金を上げるという方法があった。けれど、それはセガが挑戦してうまくいかなかった。ユーザーの負担が大きくなってしまったんだね。じゃあ次に、多人数プレイのゲームを増やしてみよう、と。ふたりで遊べる『ファイナルファイト』や4人で遊べる『キャプテンコマンド[*17]』(91年)を出してみた。これならふたりで6分遊んだとして、1コインあたりの平均値は3分。3人同時に9分間遊んだとしても、3分ごとに確実に1コインの収入がある。でも、やはり多人数プレイでじょうずなプレイヤーがそろうと、長時間遊べるようになるので、あまり計算通りいかなかった。しかも、ゲーム中は協力して遊ぶから、友だち同士じゃないと遊べない。初対面の人同士が遊べないわけ。ならば、見知らぬ人同士でも対戦だったらできるんじゃないか。そういう風に考えていった。人間同士の対戦は面白いし、うまくいくんじゃないか。そう思って『ストリートファイターⅡ』を出したら、ユーザーが食らいついてきた。これにはびっくりしましたね。

――『ストリートファイターⅡ』には、実験的なメッセージが込められていた？

岡本　そうです。ユーザーがついてくるんだったら、もう一段スピードを上げてみよう、もう一段キャラクターを増やしてみよう。そうやっているうちに最終的にある程度の完成形までたどり着いたので、おしまいにしたわけ。でも、最終的

＊15　『ストリートファイターⅡ』のシリーズ
『ストリートファイターⅡダッシュ』『ストリートファイターⅡターボ』『スーパーストリートファイターⅡ』『スーパーストリートファイターⅡX』と数々がリリースされた。

＊16　インカム
ゲームセンターの収入。

＊17　キャプテンコマンドー
91年、カプコンより発表のアクションゲーム。『ファイナルファイト』タイプの格闘ゲームで、最大4人で協力してプレイすることができた。

に僕たちのメッセージは失敗しましたね。本当は3DCGに移行しなくてはいけなかった。だけど、あの頃のカプコンにそういった技術がなかった。『バーチャファイター』[*18]（93年・セガ・エンタープライゼス）や『鉄拳』（94年・ナムコ）に任せるしかなかった。ただ、もうひとつ進化させる方法があったんだけど……、それは2対2の対戦。ゲームセンターのインカムがさらに倍になる。でも、そのゲームはうまくいかなかった。

――『ストリートファイター』は安田朗[*19]さんがデザインした春麗に代表されるように、ビジュアルの美しさやキャラクターの個性が生かされているゲームでした。そのビジュアル面での挑戦もあったのでは？

岡本　リアルな絵を目指すのではなく、ドット絵の美しさですよね。実写とアニメの違いのようなもの。そのアニメっぽさを目指したのが『ヴァンパイア』[*20]（94年）。僕の中では大成功のつもりだったんだけど、ある技にミスがあって、「しゃがみ中パンチ」を出すと絶対ガードできなかったんだよね。それはギャグみたいなものなんだけど、対戦型のゲームとしてはバランスがメチャクチャになってしまった。

――格闘ゲームのバランス調整は難しかったんじゃないですか。各キャラクターの強さを同じくらいにして、なおかつ個性を出さなくてはいけない。カプコンのゲームはそのバランス調整の作り込み、煮詰めかたが優れていると思うんです。

岡本　そう。その頃は、そういう風にまだ勘違いしていたんだよね。

――？

岡本　人間同士が遊ぶのであれば、ある程度バランスを取っていなくてもいいわけ。試行錯誤の結果、対戦型のゲームならバランスを取っていなくてもいい、と

***18　バーチャファイターや鉄拳**
『バーチャファイター』は93年にセガより発表された3Dポリゴンを使った格闘ゲーム。『鉄拳』は94年にナムコより発表された、やはり3Dポリゴンを使った格闘ゲーム。

***19　安田朗**
85年、カプコン入社。キャラクターデザイナーとして『ファイナルファイト』（89年）『ストリートファイターII』（91年）を手掛けた。カプコンの名物キャラクター、春麗の生みの親。現在は(有)あきまん社長。アニメ『ターンAガンダム』（99年）のキャラクターデザインも担当する。

いう結論にたどり着いたんだよ。人間同士が遊ぶのだったら、自分が鍛えたテクニックがゲームにちゃんと反映すれば、それでいい。バランスはひとりで遊ぶ時には必要。でも、多人数で遊ぶ時にバランスはある程度までしか必要がない。

――それを思いついたのは？

岡本　『ガイアマスター』を作っている頃ですね。以前『ストリートファイターII』の時はバランスを取ろうとしていた。その結果、何が起こったかというと、最終ロケテストで強いキャラクターが、出荷時には弱く設定される、というその場限りの対応だけだった。

――最終調整で、強さを整える。

岡本　たとえば、最終のロケーションテストでザンギエフがものすごく強くて勝ち続けると、翌日にはザンギエフのデータを弱いものに差し替える。そういう場当たり的な対応をしていると、ロケーションテストで全国レベルの「ザンギエフ使い」[*21]が遊んでいると、バランスが狂ってしまう。結局、意味がなくなってしまう。

――ユーザーのテクニックと、ゲームのバランスの駆け引き。その難しさですね。かといって、誰もが同じようにしか遊べないゲームだったら、対戦の時につまらなくなるし。

「失敗は勉強になりますよ」フラグシップ設立。そして、これからのゲームの未来。

岡本さんは、カプコンの取締役という立場ながら、テレビのベテランシナリオ

＊20　ヴァンパイア
94年にカプコンから発表。吸血鬼ヴァンパイア、狼男、ゾンビ、亡霊などが戦う、格闘ゲーム。アニメ調のキャラクターがド派手な技を繰り出す。



写真はドリームキャスト版『ヴァンパイア クロニクル』より

＊21　ザンギエフ使い
ザンギエフは『ストリートファイターII』に登場するプロレスタイプのキャラクター。スクリューパイルドライバーといった破壊力満点の技を持つ。「ザンギエフ使い」というのは、ザンギエフを得意とするプレイヤーのことを指す。

ライターを集めたフラグシップという会社の経営者を兼任している。このフラグシップは、ゲームのシナリオ面をもっとクオリティの高いものにしようという目標のために作られた。ゲームソフトをもっと商品として優れたものにするために。岡本さんを突き動かすのは、商人の魂だ。

――岡本さんはフラグシップというシナリオ作家を集めた会社を経営されていますが、やはりこれまでのゲームのシナリオには不満があったのですか。

岡本　ゲーム会社のシナリオライターはプロじゃないですよね。もともと単なる企画担当だったり、ド素人なわけですよ。音楽もそう。社内のサウンドだ作らせてみたい。これからはフラグシップで音楽もやっていきたいと思っています。

――フラグシップがシナリオを担当しているゲームにはどんなものがありますか。

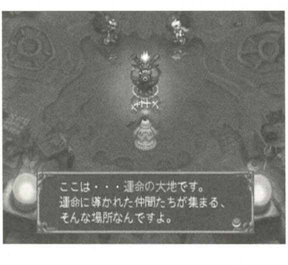
岡本　『バイオハザード　コード：ベロニカ』[*22]（2000年）のシナリオは100%フラグシップ。それから『エルドラドゲート』[*23]（2000年）。『鬼武者』（2001年発売予定）の楽曲もそう。そうやって、プロが必要な分野は、プロにやらせてみたい。

――岡本さんは、会社やゲーム業界の危機感をつねに敏感に感じながら、前に突き進むタイプではないですか。

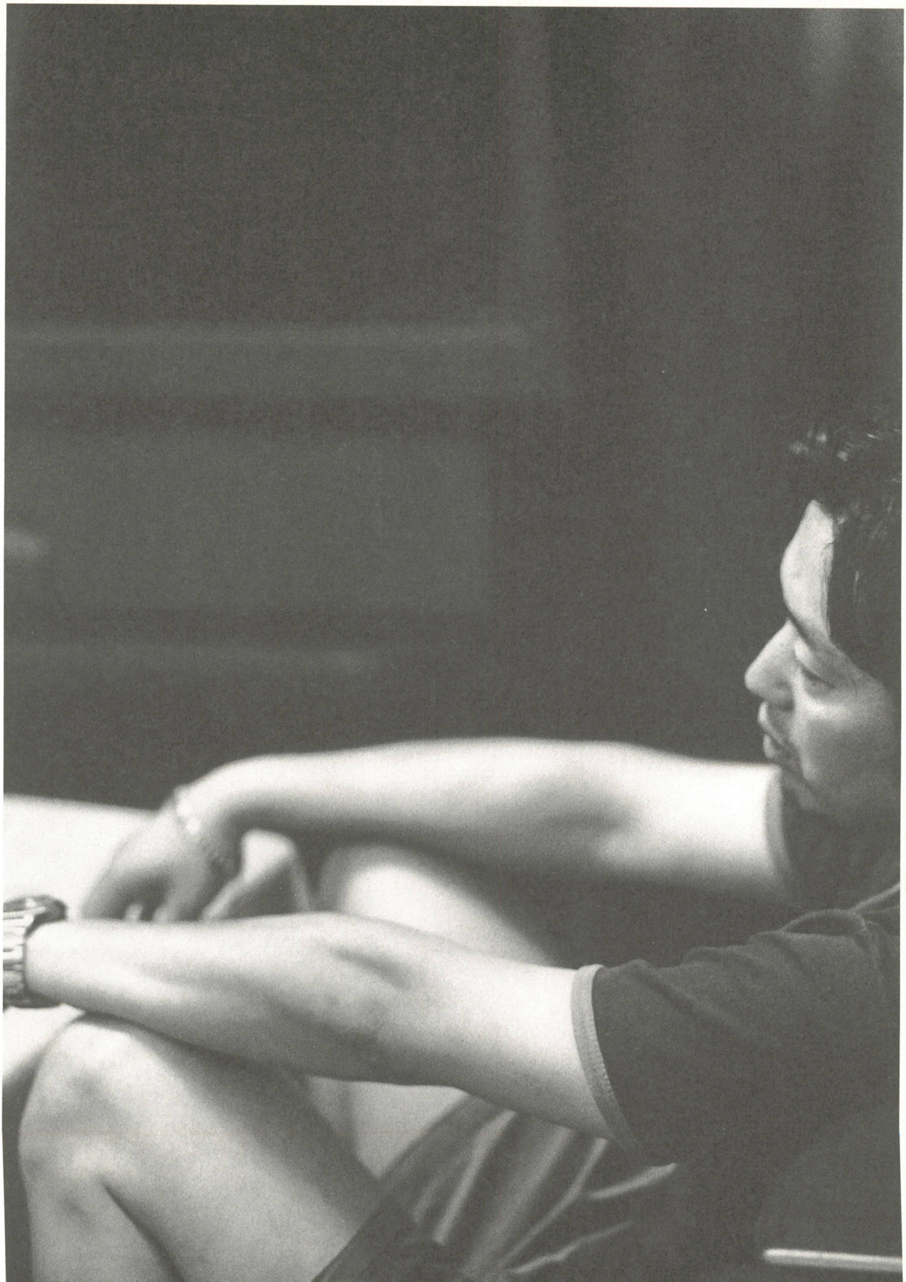
岡本　先を読む力を養わなくてはいけなかったからね。ずっと、そういうポジションで仕事をしてきたし、それが面白いことでもあるから。

＊22　バイオハザード　コード：ベロニカ
2000年、カプコンより発売されたドリームキャスト用ソフト。『バイオハザード』シリーズの主役のひとり、クレアが、バイオ企業のアンブレラに捕らえられたところから物語が始まる。サイコホラーテイストが強く、伏線のきいたシナリオ、美しいグラフィックが特徴。

＊23　エルドラドゲート
2000年、カプコンよりドリームキャスト用ソフトとして発売された連載ロールプレイングゲーム。1プレイ約2時間のショートストーリー集が隔月刊で発売される。キャラクターデザインは天野喜孝。



CAPCOM© *Okamoto Yoshiki*



――カプコンでそのポジションにつくことができたのは、岡本さんの能力でもあると思います。岡本さんご自身が自分を分析すると何が優れていたのだと思いますか。

岡本　努力をしてきたことじゃないですかね。自分に投資することを惜しまなかった。でも、一番のポイントは運が良いってこと。良い部下に恵まれましたよね。船水[*24]（紀孝）、三並（達也）、西谷（亮）、安田（朗）、三上（真司）、稲船（敬二）、販売の辻本ジュニア（辻本春弘）……。みんな話をよく聞いてくれて、僕や自分の夢のためにがんばってくれる。社長[*25]にも恵まれたしね。

――テレビゲームの業界は成功体験を積み重ねて大きくなった業界だと思いますが……。

岡本　それは宮本茂[*26]さんや堀井雄二さんでしょう（笑）。僕は失敗体験も多い。でも、失敗は勉強になりますよ。失敗しそうな時はあらかじめ覚悟して、たくさんの実験を詰め込んだソフトを作るんです。『ガイアマスター』もそのひとつ。後から『ガイアマスター』を見て、あれが明治維新だったのか、関ヶ原の合戦だったのか、と気づいて欲しい。今、カプコンは変わろうとしているんだから。

マエストロの横顔

まさか『サンバDEアミーゴ』（2000年・セガ）で踊る岡本さんを見ることができるとは思ってもいませんでした。

＊24　船水（紀孝）、三並（達也）、西谷（亮）、安田（朗）、三上（真司）、稲船（敬二）、辻本ジュニア
船水紀孝は『ストII』シリーズ開発の中心人物で、カプコンの常務取締役および第1開発部部長。三並達也は『バイオハザード ガンサバイバー』プロデューサーで、第3開発部部長。西谷亮はソフトウェア制作会社アリカの代表取締役で、『ストリートファイターEX』シリーズなどを手掛けた元カプコンのスタッフ。安田朗は『ストリートファイターII』のキャラクターデザイナー。三上真司は『バイオハザード』シリーズをプロデュースした第4開発部部長。稲船敬二はカプコンの人気キャラ『ロックマン』の生みの親。『鬼武者』などをプロデュースした第2開発部部長。辻本春弘は辻本憲三カプコン社長の子息で常務取締役。

＊25　社長
辻本憲三カプコン代表取締役。1000人近いカプコン社員を束ねる創業者。

CAPCOM© *Okamoto Yoshiki*

巧みな話術、そして、ずばりと本質に切り込む分析力。岡本さんの言葉はスリリングで、それでいて説得力にあふれたものばかりでした。つねにな本音で語ろうとする彼の姿勢は、じつに魅力的でした。

僕は以前、別件の取材で大阪のカプコン本社にお邪魔したことがあります。その時、岡本さんとお食事をご一緒させていただいたのですが、驚いたのは岡本さんの人気ぶりでした。道を歩いていると、次々と近所の人々が岡本さんと挨拶を交わし、軽い冗談を飛ばしあうのです。また、カプコンの社屋に戻ってくると、たくさんのスタッフが岡本さんに声をかけ、岡本さんもまた、それぞれのスタッフに励ましの言葉をかけていく。その姿は上司と部下といった会社的なものではなく、アニキを慕う後輩たち、というような楽しい雰囲気に満ちあふれていました。

「つい親分肌になって、おごっちゃうんだよね。だから、32歳まで親に仕送りをもらっていた（笑）」

いろんな人から愛される岡本さんの人間力。

それが岡本さんの最大の才能なのかもしれません。カプコンのゲームが魅力的な理由が、ほんの少しつかめたような気がしました。

＊26 宮本茂さんや堀井雄二さん
宮本茂は『スーパーマリオブラザーズ』などの生みの親。堀井雄二は『ドラゴンクエスト』のゲームデザイナー（ふたりのインタビューは本シリーズVOL．1に収載）。



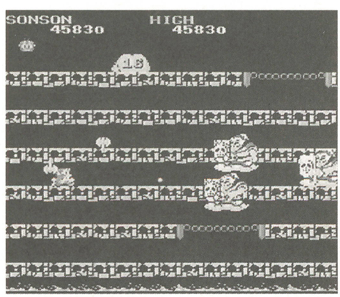
CAPCOM◎ *Okamoto Yoshiki*

ソンソン

孫悟空を操作して、天竺を目指してひたすら右に進んでいく、『西遊記』をモチーフにした横スクロールタイプのシューティングゲーム。フィールドは縦5段の通路。この通路を上下しながら、たくさんの敵を撃破する。敵キャラクターは『西遊記』の怪物をモデルにした、かわいらしいものばかり。カプコンのグラフィックへのこだわりが感じられる。

なお、フィールドを歩いていると地面からタケノコがそびえ立つことがある。タケノコを倒すとボーナス得点だ。これは『ゼビウス』を皮切りに当時流行となった隠しキャラクターのひとつ。『ゼビウス』では地面から塔がそびえ立つため、タケノコが立つのはパロディかも？　と話題になった。また、隠しキャラクターとして、当時のカプコンのゲームに必ず登場するおなじみのキャラクター、ヤシチが登場する。

今遊んでみると、ずいぶんと難しい。当時のユーザーは熱心だったのだなあと感じずにはいられない。



1984年発表
アーケードゲーム
発売元／カプコン

ストリートファイターII

弱、中、強のみっつのパンチボタン、みっつのキックボタンを使って格闘家を操作し、1対1で相手を倒していく格闘タイプのゲーム。登場する格闘家は拳法家、相撲レスラー、ヨガ仙人などの8人。タイトル通り、戦いの舞台は路上。タイの寝仏像の前や南の島などムチャな場所で戦うことができ、インパクトは満点だった。

このゲームは、ほかの人が遊んでいるところに「乱入」することで、対戦プレーをすることができた。対戦後は勝った方が継続して遊ぶことができるため、スリリングな戦いが繰り広げられた。レバーを複雑に動かすことで繰り出せる「必殺技」。スキの小さな技を連続で繰り出すことで相手に反撃させない「コンボ」などのテクニックもあり、ユーザーがマスターすると、カプコンも次々と『ストII』を改良していった。だが、達人のプレイヤーが生まれ、ゲームが複雑化するにつれ格闘ゲームはマニア化。初心者、一見さんお断りの環境が生まれたのも事実だ。



1991年発表
アーケードゲーム
発売元／カプコン

岡本吉起　作品集

※P＝プロデューサー

1984年
ソンソン
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1942
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1985年
エグゼドエグゼス
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1986年
サイドアームス
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1987年
ブラックドラゴン
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1943ミッドウェイ海戦
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1988年
麻雀学園
アーケードゲーム
発売元／ユーガ

ロストワールド
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1989年
ドカベン
アーケードゲーム
発売元／カプコン

ファイナルファイト
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1991年
ストリートファイターII
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

1992年
ストリートファイターII'
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

ストリートファイターII'
ターボ
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

1993年
スーパーストリートファイターII
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

マッスルボマー　デュオ
アーケードゲーム
発売元／カプコン

1994年
スーパーストリートファイターIIX
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

ヴァンパイア
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

1995年
ヴァンパイアハンター
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

ストリートファイター
ザ・ムービー
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

ストリートファイター
ZERO
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

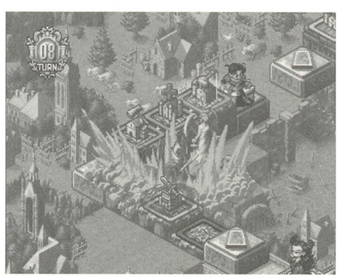
1996年
ストリートファイター
ZERO 2
アーケードゲーム
発売元／カプコン ［P］

2000年
ガイアマスター
プレイステーション用ソフト
発売元／カプコン

ガイアマスター

サイコロを振り、マップを進んでいき、止まった場所の土地を購入し、自分の建物を建設していく。そして、自分の土地に止まったほかのプレイヤーから通行料を奪うという対戦タイプのボードゲーム。ファンタジー的な世界が舞台。カプコンを代表する絵師のひとり、西村キヌがキャラクターデザインを担当している。

この手のゲームは『モノポリー』や『いただきストリート』といった先達があるが、本作はコンピュータの独特な思考パターンが特徴的だった。たとえば、普通のコンピュータボードゲームでは、コンピュータは自分のサイコロの目をプログラム上で操作することによって「強さ」を演出するものだが、『ガイアマスター』ではわざと弱くなるように設定されている。これはコンピュータと対戦した人間が気持ち良く勝つため。「コンピュータはバカの方がいい」という岡本理論ゆえだ。カプコンでは珍しい思考型ゲーム。よく練り込まれているいぶし銀の1本だ。



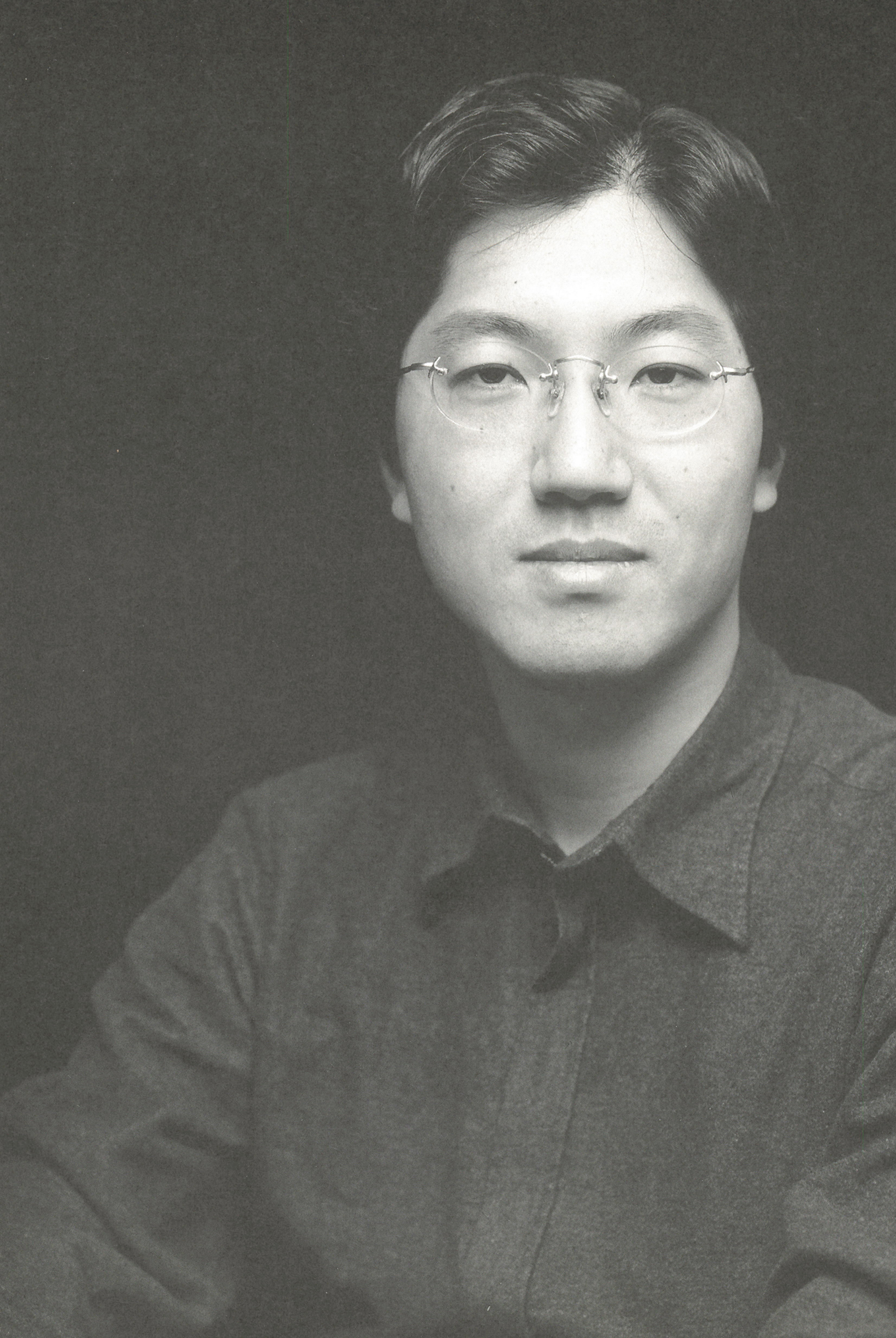
2000年4月13日発売
アーケードゲーム
発売元／カプコン

中　裕司

Naka Yuuji

1965年9月17日生まれ。大阪府枚方市出身。
84年セガ・エンタープライゼス入社。
2000年ソニックチーム設立。代表取締役就任。





サーキットにドラッグマシンとポンコツのクルマが並んでいる。かたやドラッグマシンには『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が映し出されたテレビモニターが載せられている。かたやポンコツのクルマには『スーパーマリオカート』（90年・任天堂）が映し出されたテレビモニターが。やがてシグナルランプが灯り、その2台は走り出すが、たちまち『ソニック』を積んだドラッグマシンは駆け抜けていってしまう。

「Super Fast Action!」

89年、セガの家庭用ゲーム機メガドライブ（米名ジェネシス）がアメリカに上陸した時、セガ・オブ・アメリカが宣伝手法として使ったのは比較広告だった。その比較になったのが、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』と『マリオ』。ソニックの方がスピードが速い！　というのが最大のアピールポイントだったのだ。以後、クールな青いハリネズミ『ソニック』は、セガのシンボルキャラクターとして活躍し始める。

この『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を手掛けた中裕司さんは、セガ初の家庭用ゲーム機SG1000からゲームを作り続けているベテランプログラマー。彼の意地とセンスが爆発したのが『ソニック』だったのだ。中さんの半生は、いわばセガの家庭用ゲーム史といえるだろう。



テレビゲームで育ち、テレビゲームで大人になる。
中さんの世代は思春期にパソコンを手に入れ、その面白さにどっぷりと漬かった最初の世代だ。赤、青、緑に光るモニターと、ピコピコと鳴る電子音。未来へつながる、夢の箱パソコン。プログラムを吹き込めば、パソコンはたちまちゲームセンターにも、イラストを描くキャンバスにも、小説を綴る原稿用紙にもなった。彼にとってはプログラムを打つことがすでにゲームだったのだ。
『ファンタシースター』『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』『ナイツ』『ソニックアドベンチャー』……、中さんが手掛けてきたゲームの数々。それはセガの家庭用ゲーム機を支えてきた、大事な傑作の数々だ。
まさにナチュラル・ボーン・プログラマーともいうべき中さん。そのプログラムから生み出されるゲームの面白さは、簡単に国境を越える。昨今、アニメとテレビゲームは日本を代表する文化といわれ、広く世界に輸出され始めている。いわゆるジャパニメーションブームというやつだ。だが、10年前から中さんのテレビゲームは世界に受け入れられていた。その力量はセガという会社を、国際的企業に育てあげる原動力にまでなったのだ。

「就職志望、セガは欄外に書いておいた（笑）」アニメ、ゲーム、そしてセガ。

中さんは小学校1年生の頃に大病にかかったことがある。伝染病に指定されている、しょう紅熱だ。関西大学の隔離病棟に入った彼は、学校を1ヵ月半休み、

病室にひとり取り残されることになる。しかし、その1ヵ月半、彼は暇つぶしにプラモデルをひたすら作り続けたのだった。作ったプラモデルは40個。中さんの集中力を感じさせるエピソードだ。やがてパソコンを手に入れると、その集中力はたちまちゲームに傾けられるようになる。

――中さんがセガに就職したのはなぜですか。

中　当時は『ゼビウス』[*1]（84年・ナムコ）が大ブームでしたから、ナムコに入社したかったんですよ。第1志望はナムコ。でも、ナムコは高卒を採らなかったんです。まあ、工業高校だったんで引き合いは多かったんですが、ゲームの会社はセガとタイトーしか募集していなかった。

――タイトーというと『スペースインベーダー』[*2]で……。

中　その当時は『スペースインベーダー』を遊んだことがなかったんですよ。ゲームセンターの前にＰＴＡのおばちゃんが立っていましたからね。怖くて入れませんよ。初めて遊んだのは、23歳くらいになってから。それまではパソコン版で遊んでいました。

――セガに行こうと決めた理由は？

中　パソコンのプログラミングを教えてくれた西岡[*3]（和哉）さんの影響で大阪のパソコンショップに通うようになったら、仲間がたくさんできたんです。その中のひとりに社会人のかたがいて、いつもスーツとアタッシュケースを持っているんです。どこに勤めているかって聞くと三菱重工の電算室！　めっちゃかっこええん

＊1　ゼビウス
82年、ナムコより発表。壮大な物語を内包するシューティングゲーム。当時のゲーム制作者は、誰もが『ゼビウス』に憧れていた。ゲームデザイナーは遠藤雅伸（インタビューは本シリーズＶＯＬ・1に収載）。

＊2　スペースインベーダー
78年、タイトーから発表。国内外でいち大ブームを巻き起こした。シューティングゲームの元祖。西角友宏が手掛ける（インタビューは本シリーズＶＯＬ・1に収載）。

＊3　西岡和哉
雑誌『アスキー』の「ワンキープログラム」というコーナーの常連投稿者。日本パソコン販売に勤め、５００本以上のゲームソフトを作り上げた。パソコンブームの立役者のひとり。中裕司さんとは、関西にあったマンガ家の弓月光、高橋留美子のファンクラブ（ＹＴＦＣ）で出あう。以後、西岡宅へ遊びにいくようになった中さんは、そこでパソコンのプログラムを学んだという。

ですよね。それでコンピュータルームに働きに行こうと思って。第1志望はCSK[*4]! 第2志望がNEC。第3志望がシャープ。でも、この3社ともに大阪勤務なんです。僕は東京に行きたかったから、高校の志望書の欄外にセガを書いておいた(笑)。セガだけは東京勤務だったんです。

――東京に行きたかったんですか。

中　東京への憧れがありまして。アニメが好きだったんで、東京に住んでみたかったんですよ。僕は何度か東京までマンガ家さんにあいに行ったことがあったんです。弓月光さんはもちろん、日本サンライズに行ってガンダムの制作スタッフのかたにあったり、あとスタジオライブに行って、芦田豊雄[*5]さんにもあいました。僕の一番好きだった金田伊功さんにも上京の際にあったことがあります。

――みなさん、会ってくれるものなんですね。そりゃ、東京へ憧れますよね。

中　それでセル画[*6]を買っていました。いっぱい集めてましたよ。それが東京じゃないと買えない。だからアニメオタクにとって、東京はすごく憧れの地だったんです。それでセガを志望しておけば、試験で東京に行けるだろうと思って、受けたんですよ。

――それで東京に行けたんですか。

中　いや、試験は大阪でした(笑)。やがて合格通知が届いて、東京で寮に入ることになるんです。今のセガのビルは大きいですけど、入社当時は平屋でね。この羽田[*7]のあたりもめっちゃ様変わりしましたねえ。

――最初の配属はどちらだったんですか。

中　それがまた最悪だったんですよ(笑)。友だちに「俺、セガだからさ。ゲーセ

＊4　CSK
68年、コンピューターサービス株式会社として設立。業務はシステムコンサルティングやシステム開発など多岐にわたり、出版社アスキーやゲームメーカー・セガの親会社でもある。

＊5　芦田豊雄、金田伊功
芦田豊雄は『宇宙戦艦ヤマト』などを手掛けたベテラン作画監督。金田伊功はトリッキーなアクションや極端なパース、派手な爆発や光線のエフェクトなど独特な作画をする、個性的なアニメーター。

＊6　セル画
アニメーション制作にあたり、絵はセルと呼ばれる透明なプラスチックシートに描き込む。このセルを1枚ずつ撮影して、連続で映すことで絵が動き出す。セル画は世界に1枚きりしかないため、アニメファンにとっては垂涎の一品だった。



ン行って、俺のゲームに100円入れろよ」なんて大見得切って出てきたのに、配属されたのがパーソナルコンピュータ事業部。何や！ と思ってねえ。

——セガのパソコン？ 何ですか？

中 出してますよ。セガSC3000[*8]！ キーボードの付いたパソコンじゃないですか。SG1000とSC3000を出していたんですよ。僕が入社した時が、ちょうど発売の頃だと思うんですけど。4月1日に入社式を終えて、3日目にはパソコンの前に座らされていました。「じゃあ、ゲーム作って」「できると聞いているよ」なんて言われて。何も教えてくれへんから（笑）、自分で作り始めたんです。

「人のプログラムを見て、よく勉強しました」セガ黎明期、エースプログラマー中裕司誕生。

83年7月15日。任天堂のファミリーコンピュータと同日に、セガ・エンタープライゼスは最初の家庭用ゲーム機SG1000とパソコンSC3000を発売する。これら2台は同じソフトを遊ぶことができる互換機。年齢層の高いパソコンファンと年齢層の低いゲームファン、両方をいっぺんに捕らえようという狙いだった。やがて85年にその機能を向上させたマークⅢを発売。ファミコンよりもさらに高い機能をアピールした。これらのマシンはいずれも同じソフトを遊べたが、ソフトは基本的にセガ1社による制作だった。セガ社内にいた、中さんはすさまじいペースで新作ソフトを量産していくのだった。

＊7 羽田
セガの本社は、東京都大田区羽田にある。社員がセガ本社を指す時に「羽田」と呼ぶ。なお、羽田にはセガの社屋が集中している。

＊8 SC3000
83年にセガが発売した家庭用ゲーム機「SG1000」にキーボードを標準装備したのがSC3000。メインCPUにZ-80Aを搭載し、プログラミング・マシンとしても使えた。

——**当時のパソコンとアーケードゲームでは、やれることも、仕事も全然違うわけですよね。**

中　そうですね。当時のパソコンではアーケードゲームの移植なんて当然ありえなかったですし、アーケードは最新の技術を使えるのでうらやましかったです。

——**その中で中さんは『ガールズガーデン』*9（84年）というゲームを作っていますよね。あれはデビュー作？**

中　あれは「研修のつもりで作れ、面白かったら売るから」って言われて、どうせ売らんだろうという気持ちでした。とりあえず女の子のゲームファンを増やそうと思って、女の子向けのゲームとして『ガールズガーデン』を作ったんです。当時で8万本くらい売れました。

——**おおっ、デビュー戦でスマッシュヒット。**

中　何も教わらずに作りましたから、今思うとめっちゃ恥ずかしいプログラムなんですけどね。マニュアルはあったんだけど、どうやってプログラムを組めばいいかわからない。アセンブラを理解してはいましたが、表示やサウンドぐらいしか僕はわからなかったから、メインプログラムまで全部組むのはできなかったんですよね。

——**それからはずっと家庭用ゲーム機ですか。**

中　途中でセガマークⅢが出て、『グレートベースボール』（85年）をやるんですよ。この時は先輩からプログラムを教わっていて、メインプログラムを組めるようになっていました。それから『F16ファイティングファルコン』（86年）『スペースハリアー』（85年）の移植。あと『北斗の拳』（86年）も作っています。『スペースハリアー』

＊9　ガールズガーデン
84年、セガよりSG1000用ソフトとして発売。中裕司さんのデビュー作。「女の子のパプリちゃんが花を集めて、ライバルの女の子よりも早く、男の子に花束を届けるゲーム。かわいらしいゲームじゃないですか（笑）。ライバルの女の子はタイマーになっていてどんどん男の子に迫っていく。同時に時間経過にあわせて地面から芽が出て、花が咲いて、枯れるっていう変化をしているんです。花が咲いている状態で摘まないといけないんですよ」（中）。



を作った時は、移植できないと言われていたものをむりやり移植しました。

――そこで中さんが手掛けた本格派RPGの『ファンタシースター』（87年）について、聞いてみたいと思うんですが、あれは『ドラゴンクエスト』[*10]（86年・エニックス）が出た頃ですよね。あのゲームは中さんのプログラミング技術でできた3Dダンジョン[*11]が今も語り草になっていますが。

中　それまでデータの記憶容量が少なくてできなかったことを、克服するのが課題だったんですよね。

――でも、あのゲームは4MBを積んだカートリッジ[*12]を採用したり、セガ的には力作だったんじゃないですか。

中　うーん、どうでしょうかね？　5人くらいで仕事していましたからね。すごく少ないですね。『ファンタシースター』は、最初にスムーズに動く3Dダンジョンが作りたいというのがあったんです。『ウィザードリィ』[*13]（81年・サーテック）を遊んでいましたからね。しかもダンジョンの角を曲がった時に、画面がいきなり切り替わるのではなくて、スムーズに曲がる表現を入れようと。今、遊ぶとスムーズに動いていると思いますが、あれでも僕からしたらめっちゃ遅いんですよ。プロトタイプを作った時はもっと、とんでもなく速く動いていたんです。ジェット戦闘機で飛び回っているほど、洞窟の中をぶわーっと駆け抜けていける。それを作って「どうよコレ！」と人に見せたら、「吐くよ」って言われて（笑）。

――3D酔い[*14]っていうやつですね。

中　「あかん、何で酔うんやろ」って、最初に3D酔いを知ったのがあの時（笑）。「これ、どうですアーケードで？」って、アーケードの人に見せに行った（笑）。僕

＊10　ドラゴンクエスト
86年、エニックスより発売された和製ロールプレイングゲームの草分け。堀井雄二が手がける。オーソドックスなヨーロッパ・ファンタジーの世界ながら、情緒あふれる、しっとりしたストーリーテリングやマンガのようにシンプルでコミカルなセリフまわしが人気を呼び爆発的ヒットに。シリーズ累計で2000万本を売り上げるビッグソフト。

＊11　3Dダンジョン
ダンジョンとは地下迷宮の意味。古くは『ウィザードリィ』で採用された、主観視点から見た洞窟。

＊12　4MBを積んだカートリッジ
当時はROMカートリッジの容量が小さかったため、ゲームソフトの制作に制限があった。通常では1MBのカートリッジ容量だったが、『ファンタシースター』の時は4倍の大きさを持つ、4MBカートリッジが採用された。

らのところだと4MBのうち、3MBくらいを使っちゃう。このままのプログラムだとゲームが入らないんでね。

――アーケードと家庭用ゲーム機の立場が逆転したんですね（笑）。

中　結局、僕らは圧縮してカセットに収めたんですけど、データを展開しながらダンジョンを進む形になったんで4倍か5倍くらい遅く動くんです。実際には4インタラプト[*15]ぐらいの速度で歩くんですよ。でも、これくらいなら、酔わないで進めるから好評でした。

――そういう新技術を開発して……。中さん自身をプログラマーとして見た時に、自分で他人より優れているなと思う点はどこだと思いますか？

中　何でしょう？　人のプログラムをよく研究していたことかもしれませんね。当時はいかに速く動くプログラムを組むかが大事だったんだけど、独自で組むには限界があったんです。それで人のプログラムをよく見て、すごく勉強しましたね。鈴木裕さんのプログラムもよく見せてもらいました。プログラムって人それぞれなんですよ。何人も見ました。今のゲームのプログラマーはCPUパワー[*16]や環境が良くなっているんで、馬鹿正直にプログラムを組む人が多くなっているんですよ。だから、強力なCPUを積んだゲーム機でも処理落ちするゲームがある。どこかを省略しながらでも、速く動かすっていう技術が足りないんですよ。当時はそういう時代だったから、そこが僕の長けている部分だと思いますよ。

――そういえば、中さんのテレビゲームの共通点とはスピード感なのかもしれませんね。

中　そうですね。疾走感。僕のゲームの面白さとは疾走感にあるかもしれませ

＊13　ウィザードリィ
Wizardly　81年、サーテックソフトウェアより発売されたパソコンゲーム。地下10層にわたる迷宮へ潜り、最下層にいる悪の魔法使いを倒す。地下迷宮は3Dで表現されている。コンピュータロールプレイングゲームの元祖として知られる。制作者はロバート・ウッドヘッド。

＊14　3D酔い
3DCGで作られた画面のゲームを遊んでいるうちに、プレイヤーがクルマ酔いに似ためまいを感じること。

＊15　インタラプト
60分の1秒を1インタラプトという。

＊16　CPUパワー
CPUは中央演算装置。8ビットCPUは1秒に約8万個の命令を処理できる。ビット数が多ければ、1秒間に処理できる命令の数が増える。

ん。

「その瞬間にセガを辞めているんです」『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』騒動の裏側。

ライバル各社に先駆けて、セガが投入した16ビットの家庭用ゲーム機。それがメガドライブだった。そのメガドライブの象徴となるゲームソフトこそ中さんが手掛けた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』[*17]（91年）。クールな青いハリネズミのキャラクターは、セガのシンボルとなり、全世界で人気を得ることになる。しかし、その裏側で中さんは苦悩していた。

――やがてメガドライブが出て、中さんの転機になったのはやはり『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』だったんじゃないですか。

中　でも、『ソニック』が出来るためには、その前に『大魔界村』[*18]（89年・カプコン）の移植が大きかったんです。

――『大魔界村』ってカプコンのゲームですか。

中　当時、アミューズメントマシンショーに行って、『大魔界村』に出あうんです。それを見て「うわっ、すごい！　このプログラムどうやってんねんやろ？」と思ったんですよ。でこぼこのフィールドを滑らかに歩いている。カプコンのプログラマーさんは本当にすごい。僕はすぐにウチの部長に「これ移植したい！」ってお願

＊17　ソニック・ザ・ヘッジホッグ
91年、セガより発売されたメガドライブ用ゲーム。ハリネズミのキャラクター・ソニックが、縦横無尽に走り回るアクションゲーム。ソニックは任天堂のマリオを徹底研究して作られたキャラクターと言われている。マリオのゆったりとした動きに対し、スピード感を重視して作られたソニックは、欧米でも高い人気を得た。

＊18　大魔界村
88年、アーケードゲームとして発表されたカプコンのアクションゲーム。メガドライブへの移植は89年。

いしたんです。ショーが11月だったんですけど、12月にはカプコンさんと交渉していました。データをもらって、プログラムを始めるんですけど、データが45MBくらいあるんです。それを4MBにしないといけない。「とてもじゃないけど入らないねえ」なんて言いながら、ものすごいパワーで作っていったんです。死ぬ気で作っていましたよ。翌年の5月には完成していましたからね。

――**5ヵ月！ すごい。**

中 絵の部分のデータを少なくしましたけど、ゲームの部分はアーケード版と遜色ない。完全移植に近いものを作って、勉強させてもらいました。その発展系のプログラムが『ソニック』なんですよね。『大魔界村』は『スーパーマリオブラザーズ』（85年・任天堂）と同じで、1インタラプトに2ドットしか動かないんです。でも、『ソニック』では『マリオ』がゆっくりと動くのが嫌だったんで、上手くなったらすぐに走り抜けられるように、スピードを上げようと思ったんです。そこで技術検証を始めて、今度は速く動けるプログラムを作りにかかった。

――**まず、技術がありきでゲームを作る。**

中 そうですね。どんなゲームを作る時もそうなんですけど、アイデアがあってもむりやり新しいゲームを作らない。実現に必要な技術を検証して、それが実現可能になった時に「じゃあ作ろうか」となる。『ソニック』の時も何ヵ月かかけてきれいに動けるプログラムが完成してから、スタートしています。

――**『ソニック』が完成して大ヒットするわけですが、その頃に中さんは一度、セガを辞めているんですよね。**

中 ええ。『ソニック』を作って、5月くらいにマスターアップしているんですけど、



その瞬間にセガを辞めているんです。

――……**どうして辞めなければいけなかったんですか。**

中　僕は『ソニック』がとても売れると思ったのに、会社は売れないと判断したから。しかも当時、僕がもらっていた給料が16万。高卒で9年目ですよ。だから、何とかしないとと思ったんです。

――**それはきつい……。でも、当時は、中さんが任天堂の宮本**[*19]**（茂）さんとお話をしたという噂も流れていたとか。**

中　実家に帰った時、クルマで任天堂の本社の前を走ったんです。「ここに通うとなると……」と実家からの時間を計っていましたよ（笑）。ゲートの前に行ったら守衛さんににらまれてね（笑）。すごすごと帰りました。そこで勇気を出していたらどうなっていたか、わからないですけど。

――**たしかに運命が変わったかもしれませんけどね。**

中　それで実家に帰って、東京に戻ろうとしたらマーク・サーニー[*20]、今の『クラッシュ・バンディクー』（96年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）のプロデューサーから「アメリカに開発を立ち上げたから、遊びにおいで」って誘われたんです。彼はずいぶん前からアメリカのセガにいたんですよね。それで『ソニック2』は作らなくていい、という約束で行くことにするんだけど、ビザを取得している2ヵ月の間に、アメリカで『ソニック』がブレイクしているんですよ。

――**当時のアメリカでの人気はすごかったそうですからね。ジェネシス**[*21]**の『ソニック』。**

中　僕が向こうに行った頃は『ソニック2』を作らなきゃいけない雰囲気になって

＊19　任天堂の宮本茂
『ドンキーコング』『スーパーマリオブラザーズ』『ゼルダの伝説』など多くのヒットゲームを制作。任天堂情報開発部部長（インタビューは本シリーズVOL．1に収載）。

＊20　マーク・サーニー
プレイステーションのアクションゲーム『クラッシュ・バンディクー』（96年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）の作者。彼は天才ゲーム制作者として14歳でアタリに入社。『マーブル・マッドネス』（アタリ）などを制作した後、セガに入社。現在は退社して、サニーゲームズを設立。

いた。「契約と話がちゃうぞ」と言っても、やることになって。マークを上司にして、アメリカ人も含めて12、13人で1年かけて『ソニック2』(92年)を作ることになるんです。

――言葉の壁は大変じゃなかったですか。

中　うん、とっても(笑)。ニュアンスの部分は英語で言えない。日本語ですら伝えにくいことを、まして英語でなんてとんでもない。結局、実作業は日本人5人くらいだけで固まって作ることになってしまった。

――その後はしばらくアメリカで活動していたんですか。

中　そうです。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』[22]『ソニック3』[23](94年)、『ソニック&ナックルズ』(94年)まで3作を3年かけて作っています。帰国は94年8月ですから、セガサターン[24]発売前ですね。

「ビル・ゲイツがうらやましい」
夢はソニックチーム社長兼プログラマー。

2000年、セガは各ソフトの研究チームを分社化した。中さんが率いるソニックチームもその流れを受けて、会社となる。名前はそのままソニックチーム。だが、中さんの立場は社長となり、開発の現場から遠のくことになるのだった。その心境を聞いてみた。

＊21　ジェネシス
GENESIS　アメリカ版メガドライブ。89年、セガはNES(ファミコン)との差を徹底して打ち出す比較広告をアメリカで展開。その戦略はアメリカの消費者に受け入れられ、ジェネシスは急速に売り上げを伸ばす。

＊22　ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
92年、セガよりメガドライブ用ゲームとして発売。ソニックの友人マイルスが登場。ふたり同時プレーができた。

＊23　ソニック3、ソニック&ナックルズ
94年、セガよりメガドライブ用ゲームとして発売。ソニック&ナックルズにはROMカートリッジに別のソフトのカートリッジを合体できる「ロックオンシステム」を採用していた。

＊24　セガサターン
94年、セガより発売された32ビットCPU搭載の家庭用ゲーム機。従来は2Dだったゲームの映像に、3Dの表現を持ちこんだことで、ゲームの世界が大きく変わった。『バーチャファイター』『デイトナUSA』など、アーケードゲームの人気作品を次々移植。国内で500万台の普及を達成した。

――ソニックチーム[25]を作ったのは、日本帰国後のことですか。

中　『ソニック』の1作目に一応ソニックチームって書いてあるんです。あの頃からあったといえば、あった。本当はセガサターンで『ソニック』を作るつもりだったんですけど、「その前に軽く1本作らせてよ」と言ってソニックチームで作り始めたのが『ナイツ』[26]（96年）。結果的に全然軽くなかった。2年かかっていますから（笑）。

――それまですごいペースでゲームを作ってきていた中さんなのに、そんなに時間がかかったのはやはり技術検証が大変だったから？

中　セガサターンのハードの性能を限界まで使おうと思っていたから、いろんなことにトライし続けたんですよ。うーん。あれが僕の最後のメインプログラムでしたね。プレイヤーの挙動や敵の動きだとか、そういう部分をまるまる組んでいるんですけど、とっても大変でした。昼間はいろんな会議に引っ張り出されて、夜しかプログラムを組むことができないから。

――今はプロデューサーと社長という立場になられて、ポジションも変わってきたのでしょうが、やはり中さん流の作りかたをしているんでしょうか。まず技術検証をして……。

中　そうですね。『ファンタシースターオンライン』[27]のネットワークもかなり研究しました。それで「いけそうやな」というところまできてから、作り始めていますからね。ネットワークは初めからやりたかったんですよ。僕はパソコン通信でチャットを15年前くらいからやっていましたからね。２４００ボー[28]のモデムで。

――懐かしい！　ネットワークゲームから『サンバDEアミーゴ』[29]（99年）のよ

＊25　ソニックチーム
中裕司をリーダーに、『ソニック』シリーズをはじめ、『ナイツ』（96年）『サンバDEアミーゴ』（99年）など数々のヒットゲームを手掛けたセガの開発チーム。２０００年、株式会社ソニックチームとして独立。

＊26　ナイツ
96年、セガより発売されたセガサターン用ゲーム。主人公の男の子と女の子が、夢の世界で冒険を繰り広げるアクションゲーム。空中を自在に飛び回るスピーディな動きと、セガサターンの性能を生かした絵本のように幻想的なグラフィックが高く評価された。



うな音楽ゲームまで、ソニックチームは本当に幅広いジャンルでゲームを作っていますね。

中　今、ソニックチームで掲げているのはライブエンタテインメント。『サンバDEアミーゴ』みたいなライブ感。ネットゲームもライブ。ライブを通して、何が楽しいか一生懸命考えてます。

――ソニックチームは今度分社化して独立した会社になりましたよね。いっそう責任感が大きくなりそうですね。

中　僕らは市場ニーズがどうなのかっていうのも見極めないといけないですよね。最近はゲームクリエイターなんて名乗って、ゲームの制作者を作家のような扱いかたをしますけど、じつは僕らは商業ベースに乗っているので、商売が成り立たないといけない。趣味で油絵を描いている人とはちょっと違うんですよ。だからソニックチームは一時期、全ジャンル制覇を目標にしていました。すべてのジャンルのゲームで面白いものを提供する。ソニックチームっていうのは、面白いゲームの信頼のブランドとして考えてもらいたい、って。

――僕は中さんのゲームを遊ぶ時、不思議と任天堂の宮本茂さんを思うんです。彼の『スーパーマリオ』に対して『ソニック』、『スーパーマリオ64』（96年・任天堂）に対して『ナイツ』（96年）、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』（98年・任天堂）に対して[*30]『ソニックアドベンチャー』（98年）。どことなくゲームの方向性が近いような気がして。

中　宮本さんは1度お話をしたことがあるんですが、うらやましいですよ。15年、一緒にやってらっしゃる人が十数人いらっしゃる。僕なんて、一緒に長くやっ

＊27　ファンタシースターオンライン
2000年に発売するオンラインロールプレイングゲーム。インターネットを介して、複数のユーザー同士で交流しながらゲームの世界を冒険できる。ソフトには翻訳機能が付いており、海外のユーザーともコミュニケーションがとれる。



＊28　2400ボーのモデム
インターネット普及以前のパソコン通信で使われていた。ボーというのは現在使われているbps（1秒あたりのビット送信量）と同じ意味。2400ボーは日本版ドリームキャストで使われている33・6kbpsモデムの約14分の1の送信量。

てきた人なんてほとんどいないですから。すごい勢いで人が変わっていくんで、自分を信じて自分でやっていくしかない。

――もし、会社や責任を離れて、アマチュアのように自由にゲームを作っていいと言われたら、中さんはどうしますか。

中　うーん。ゲームにも少なからず、テレビでいう放送禁止用語があったり、制限されている部分があるんです。それを全部取り払って、売れなくても、作りたいものを作っていいって言われたことがないからなあ。

――中さんの心の1本。

中　今はそういう考えがほとんどないんです。それにすごく葛藤はありますよ。本当に作りたいものを作っているかと言われたら、作っていないかもしれませんから。……うーん。僕が作りたいのはレースゲームですね。クルマ大好きですから。

――でも、中さんが心の1本を作っても、もしかしたら今のソニックチームの作品と変わらないかもしれない。

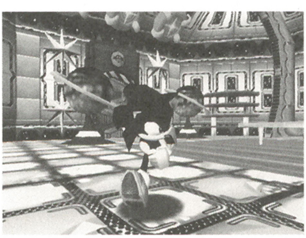
中　うん、かもしれない。すごく近いような気もする。だけどわからないです。何かね、僕はずっと夢見ていることがあって……、「精神と時の部屋」というのがマンガ『ドラゴンボール』[*31]の中に出てくるんですよ。

――ああ、ひたすら修行をしているところですね。

中　外の世界では1日しか経っていないのに、その部屋の中では1年の時間が過ぎている。あそこに入ってみたい(笑)。「精神と時の部屋」にパソコンを持ちこんでひたすらプログラムしてみたい。

＊29　サンバDEアミーゴ
99年、セガより発表されたアーケードゲーム。プレイヤーは音楽に合わせてマラカスを振り、画面の指示をクリアしていく。ソニックチームが制作。任天堂の宮本茂が好きなゲームとしても知られる。

＊30　ソニックアドベンチャー
98年、セガより発売されたドリームキャスト用ゲーム。セガの人気キャラクター、ソニックが初めて3Dで登場。空を飛んだり、スノーボードをしたり、3Dだからこそ可能な様々なアクションが詰め込まれていた。



――何と。本当ですか。

中　本当は、僕は55歳くらいまでは現役プログラマーでいたかった。この間、ビル・ゲイツ[*32]が会長兼テクニカルプログラマーになったじゃないですか。あれが本当にうらやましい！　僕も社長兼プログラマー、取締役プログラマーみたいな肩書が欲しいと思いますよ。

マエストロの横顔

「ああ、スーツを着てくれれば良かったですね」

撮影の時間になり、ふと中さんはつぶやきました。

そういえば雑誌でよく見る中さんはいつもスーツをしっかり着こなし、とてもスタイリッシュです。

「いつも撮影の時はスーツを着るようにしているんですよ。僕らは仕事中は普段着を着ているわけですけど、ゲーム制作者のイメージを良くするためにも、ね」

ちまたでは将来の夢は「ゲームクリエイター」という子どもがたくさんいます。ゲーム制作者もイメージが大事になっているというわけです。

面白いゲームを作って、お金持ちになって、いいクルマに乗って……。

中さんの努力もあり、今のゲーム制作者には、華やかなイメージがつきまと

＊31　ドラゴンボール
鳥山明が『ジャンプ』に掲載していた人気マンガ。このマンガの中で、1日が丸1年に変化する「精神と時の部屋」という部屋が登場し、そこで主人公の悟空が何年間分も修行をするというエピソードがある。

＊32　ビル・ゲイツ
マイクロソフトの創業者のひとり。正式名はウィリアム・ヘンリー・ゲイツⅢ世。少年時代からコンピュータに親しみ、ハーバード大学在学中に友人ポール・アレンとアルテア用BASICの開発を始め、やがてマイクロソフトを設立。その後、シアトル・コンピュータ社の86-DOSを買い取り、これを移植して新しいOSとしてIBM社に提供。この時に得たノウハウでMS-DOSを開発、さらに、ウィンドウズOSを開発してマイクロソフト社を世界最大のソフトウェアメーカーとする。現在はマイクロソフトコーポレーション会長兼CEO。

います。

しかし、中さんの本当のすごみは、その華やかなイメージとはまったく違うところにあります。

「今の一番の仕事道具は携帯電話です」

プログラムの現場から離れてしまっても、今度は一度にたくさんのゲームを監修しなくてはいけない中さん。インタビューを終えた瞬間、ひっきりなしにかかってくる電話。そして、インタビュー後もぎっしりと埋まったスケジュール。一瞬も休むことなく、朝から晩まで、打ち合わせが続くそうです。徹夜だって、ざら、だそうです。

白鳥は外見こそ美しいが、足は必死に水をかいている、とよくいわれます。まさにゲーム制作者とはそういう仕事。クリエイターという華やかな響きからは伝わってこない、地味でこつこつとした努力のうえで成り立つ仕事なのです。

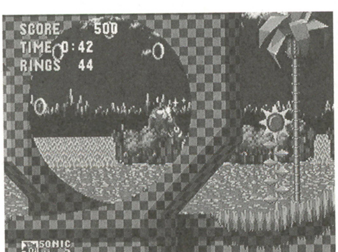


ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ゴールを目指して駆け抜ける疾走感あふれるアクションゲーム。操作はシンプルに操作キーとボタンひとつ。ボタンを押してスピンダッシュをすると、いつでもトップスピードに加速でき、クリアタイムの速さを競うこともできた。高速で走って宙返りをしたり、バネに乗って空中を跳んだりと、テンポの良いアクションが楽しめた。技術力に裏づけられた操作感が、なんとも心地良い。

アメリカで比較広告が作られ、ロンドンのカルチャー誌『ID』の表紙を飾るなど、青いハリネズミ、ソニックのクールなキャラクターが海外を起点に火がついた。後にセガのコーポレイトキャラクターになるほどの全世界的ヒットをとげるが、当時のテレビゲーム制作者の社会的認知度が低かったため、残念ながら中裕司の名前が世界に知れ渡ることはなかったようだ。

なお、音楽を人気バンド、ドリームズ・カム・トゥルーの中村正人が担当していた。



1991年9月17日発売
メガドライブ用ソフト
発売元／セガ

ナイツ

空を飛び、リングをくぐるスピード感あふれるアクションゲーム。敵のまわりを宙返りすると、敵を倒すことができる。舞台は夢の中の世界。現実世界でツライ目にあった主人公が、眠りについた時に、夢の世界でナイツに出あい、空へと舞い上がっていくのだ。「空を自由に飛びまわりたい」という、誰もが一度は夢見た世界がゲーム中に再現されていた。

中裕司の最後のメインプログラマー作。速く空を飛ぶためには、リングからリングへのコース取りを究めていく必要がある。アクションゲームだと思っていたゲーム性がするりとレースゲームへと変わる瞬間が、じつにスリリングだ。また、プレイヤーのプレースタイルにあわせて、ゲーム中のキャラクターが成長していくAIシステムを搭載していた。熱心なゲームファンはデータが重くなり、ゲームの処理速度が遅くなるほどキャラクターを育て続けた。なお、素晴らしいメインテーマ曲を提供したのは現・ウェーブマスターの佐々木朋子。



1996年7月15日発売
セガサターン用ソフト
発売元／セガ

中　裕司　作品集

1984年
ガールズガーデン
SG-1000用ソフト　発売元／セガ

1985年
グレートベースボール
SG-1000用ソフト　発売元／セガ

1986年
F-16ファイティングファルコン
セガマークⅢ用ソフト　発売元／セガ
北斗の拳
セガマークⅢ用ソフト　発売元／セガ
スパイ V.S. スパイ
セガマークⅢ用ソフト　発売元／セガ
スペースハリアー
セガマークⅢ用ソフト　発売元／セガ

1987年
アウトラン
セガマークⅢ用ソフト　発売元／セガ
ファンタシースター
セガマークⅢ用ソフト　発売元／セガ

1989年
ファンタシースターⅡ
メガドライブ用ソフト　発売元／セガ
大魔界村
メガドライブ用ソフト　発売元／セガ

1991年
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
メガドライブ用ソフト　発売元／セガ

1992年
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
メガドライブ用ソフト　発売元／セガ

1994年
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
メガドライブ用ソフト　発売元／セガ
ソニック＆ナックルズ
メガドライブ用ソフト　発売元／セガ

1996年
NiGHTS
セガサターン用ソフト　発売元／セガ

1997年
ソニックR
セガサターン用ソフト　発売元／セガ

1998年
バーニングレンジャー
セガサターン用ソフト　発売元／セガ
ソニック アドベンチャー
ドリームキャスト用ソフト　発売元／セガ

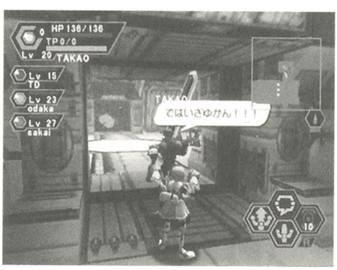
1999年
チューチューロケット
ドリームキャスト用ソフト　発売元／セガ
サンバDEアミーゴ
ドリームキャスト用ソフト　発売元／セガ

2000年
ファンタシー スターオンライン
ドリームキャスト用ソフト　発売元／セガ

ファンタシー スターオンライン

ネットワークを介して、様々な人々と協力しながら冒険をする、ロールプレイングゲーム。日、米、伊、仏、西、5ヵ国語に対応しており、簡単な言葉のやり取りならば自動的に相手の国の言葉に翻訳されるという機能まで付いている。

ネットワークの形としては、現状の日本のインフラにおいて、一番スムーズにゲームを楽しむことができる方法が採用されている。つまり、すべてのプレイヤーがひとつのサーバーに一括集中でつながる形ではなく、冒険を始めるとパーティーのメンバー同士が直接ネットワークされるというシステムを取っているのだ。目に見えないところで採用されている技術力は驚くべきものがある。ゲームだけでなく、誰もが楽しめる「場」をデザインすること。そして、国境を越えて、ゲームを通して、人と人が結びつくこと。長年、海外で活動していた中裕司らしい挑戦だ。家庭用ゲーム機としては、世界で初めての試み。ぜひ、成功して欲しい。



2000年12月21日発売
ドリームキャスト用ソフト
発売元／セガ

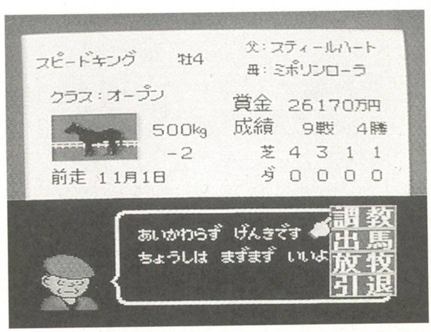


薗部博之

Sonobe Hiroyuki

1961年 7月3日生まれ。茨城県出身。
84年早稲田大学理工学部機械工学科卒業。
同年アスキー入社。
89年アスキー退社。
96年パリティビット設立。

詩人になれるゲーム。『ダービースタリオン』をそう評した人がいた。
かつて寺山修二は競馬で走るサラブレッドを見て「8頭のサラブレッドが出走するならば、そこには少なくとも8篇の叙事詩が内包されている」と言った。わずか2、3年ほどしか現役時代のない、競走馬の生き様、わずか数戦のレースにかける一瞬の生命の燃焼、それはあまりにドラマチックだ。
『ダービースタリオン』を遊んでいると、そんな競走馬のはかなさを感じることができる。種牡馬と牝馬をかけあわせ、新しい競走馬を誕生させる。そして、その競走馬を手塩にかけて育て上げ、調教し、レースへと出場させる。必ずしも競走馬として成功をおさめることができるわけではない。才能のない馬はいつまでも強い馬に育たないこともあるし、抜群の才能を持つ馬がアクシデントで怪我をすることもある。生き物に「絶対」はない。オグリキャップのような最強馬もいれば、トウカイテイオーのようなドラマチックな復活をとげる馬もいる。そして、ヒシアマゾンのような悲劇を起こす馬もいるわけだ。
テレビゲームはコンピュータプログラムによって表現される遊戯だ。しかし、薗部博之さんが作る『ダービースタリオン』は生命の強さ、はかなさ、ゆらぎを見事に表現している。そこにはたしかに「運命にも似た何か」が存在しているのだ。



無類のアルコールと競馬と野球好き。馬主としての顔も持ち、毎年社台の競りにも参加しているという、ゲーム作家・薗部博之さん。だが、その無頼なプロフィールからは想像がつかないほど、彼の作るゲームは繊細で緻密だ。たとえば『ベストプレープロ野球』では、最新のプロ野球選手の全データを数値化し、選手のちょっとしたバイオリズムのメリハリをも再現している。また、『ダービースタリオン』では3000頭以上もの競走馬のデータを自分なりの解釈を加えて数値化し、迫真のレースシーンが展開されるように作り込まれている。

薗部さんのゲームは、プレイヤーの自由度が非常に高い。『ベストプレープロ野球』ならば、プレイヤーが自主的に選手をトレードしたり、選手のデータを変更して、最強のチームを作ってもいいし、『ダービースタリオン』ならばプレイヤーの遊びかた次第で最強馬を作り出してもいいし、100年以上牧場を経営することに全力を注いでもいい。プレイヤーが楽しめる場所をデザインする仕事。それが薗部さんのゲームデザイン。そして、その場所をより楽しく磨き続けることが、彼のライフワークだ。

「神は細部に宿る」というが、まるでプログラムの中に魂を吹き込んでいるかのような、ディテールの作り込みはまさしく職人技。そのたんねんな職人的な仕事を経て作り上げられるプログラムにこそ、深遠なゲームの世界がたち現われるのだ。

PARITY BIT◎*Sonobe Hiroyuki*

「会社でゲームを作っていると怒られるんで」学生プログラマー薗部博之デビュー。

数学者になりたい。

それが、薗部さんが小学校3年生の頃の夢だった。茨城県で育った薗部さんは数学者の伝記を読み、コンパスと定規だけでどんな難しい問題も見事に解き明かし証明をする姿に憧れたのだという。

彼の手がけた競走馬を育てるシミュレーションゲーム『ダービースタリオン』（91年・アスキー）には、3000頭以上もの競走馬の個性が、数値化されデータとして記録されている。薗部さんのそのはてしない根気と計算力に思わず圧倒されてしまう。

――今でこそ、薗部さんは『ダビスタ』を作ったことで競馬の人という印象がありますが、子どもの頃はどんな遊びをしていたんですか。

薗部　将棋が好きだったんですよ。プロの将棋指しを目指した時もありました。仲間内で勝手に将棋連盟を作って、賞状を発行したりして遊んでいたんです。当時は大山名人対中原八段[*1]なんて名勝負があって盛り上がっていました。将棋の本も読んでいました。どちらかというと僕は大山派だったんで、居飛車派で。

――数学好きは将棋が強いといいますけど仲間内では薗部さんは強かったんですか。

薗部　まあ、それほど強くはないけど、勝てなかったら普通やらないでしょ。当

＊1　大山名人対中原八段
72年、第31期名人戦。24歳の中原誠（後の名人）が当時最強の大山名人に挑戦した。結果は4勝3敗で中原の勝利。

時、プロの将棋指しといったら、中学校卒業したら弟子入りというイメージがあったので、親に「もう学校に行かない」なんて言って怒られたりして（笑）。

――大学は理工系。パソコンとの出あいはそのあたりですか。

薗部　僕が入った学科は機械工学科だったんだけど、入学すると関数電卓を買わされたんです。それがプログラム電卓。電卓なんだけどプログラムを打ち込んで、電卓ゲームを作ったり、インベーダーゲームを作ったりできたわけ。プログラムをカセットテープにセーブできるシステムも付いていて。当時の僕はソフトウェアという概念もわからなかったからハードウェアで動いていると思っていた。でも、テープを聞くとピーヒャラララって鳴っているんですよ。「これがソフトウェアなのね？」って。後に麻雀に狂いだして『ジャンピューター』[*2]（81年・三立技研／アルファ電子）に夢中になった時、初めてソフトウェアの概念がわかった。パソコンを持っている人がいて「うちでも、こういうゲームができるよ」という話を聞いたんです。それで人間のふりをして考えているプログラムそのものがソフトウェアなんだって。

――最初に作ったゲームはどんなものなんですか。

薗部　2、3ヵ月かけて1本作ったんですよ。それが後に商品化される『タンクバトル』（83年商品化・アスキー）。当時、パソコン誌が『アスキー』（アスキー）『I／O』（工学社）『マイコン』（電波新聞社）の3冊あって、僕は『I／O』に応募しようと思ったんですけど、『I／O』はマシン語中心だったんです。当時の僕のプログラムでは駄目じゃないかと思って、『アスキー』に応募しようとしたら、ちょうど『ログイン』[*3]という雑誌が別冊として創刊されるという記事が載っていた。

＊2　ジャンピューター
81年、三立技研、アルファ電子から発売された麻雀ゲーム。タイトーが開発に参加している。タイマー制になっており、和了（つも）った点数が時間に換算された。

＊3　ログイン
アスキーより発売中のパソコン誌。パソコンと一見関係なさそうなアナーキーな特集が多く、クレイジーなゲームファンを中心に人気がある。



創刊なら載せてくれるかもしれないと思って応募したら、なんと採用。それでアスキーと縁ができて、半年後商品化するという話がくるんです。

——最初のゲームがとんとん拍子ですね。

薗部　当時、アスキーが低価格のゲームソフトシリーズを出したいっていう話でね。その頃は4年生になっていたんだけど、アスキーにバイトで通っているうちに、そのまま居座っちゃったんですよ。もちろん卒業の時に入社試験は受けましたけどね。

——アスキーは出版社ですが、編集の仕事もやってたんですか。

薗部　僕がいたのは第2出版という部署で、そこはゲームのソフトを出版していました。昔なんで、1本のカセットテープに3本か4本のＰＣ６００１[*4]用のゲームを入れて、パッケージにして売っていたんです。僕の『タンクバトル』[*5]もそんな売りかたで、1本のカセットにＦＭ７[*6]用、ＰＣ８８０１[*7]用、ＰＣ９８０１用って各種類入っていました。

——ソフトを作るのがお仕事だったんですよね？

薗部　いや、プログラムを作るのは学生の仕事だったんですね。だから、そのバイトを使うのが仕事だったんです。僕は自分でゲームを作りたかったんで、しょうがないから家で作っていました。会社でゲームを作っていると怒られたんで。

——会社で仕事して、家でプログラミング。寝る時間も少なかったでしょう。

薗部　そうですね。だから社員[*8]としては出来が悪く、上司の覚えが悪くて。だから、いつ辞めるかみたいなことばっかり考えていました。

＊4　PC6001
81年にNECが発売したパソコン。同時期に発売されたPC8001に比べると低価格だったが、3音を発声できるLSIが搭載されていたり、ジョイスティックのポートがふたつあったりとゲームに特化された作りが受け、ベストセラーマシンとなった。

＊5　タンクバトル
『ログイン』の読者投稿プログラムコーナー「PROGRAM OF MONTH」入賞作（83年8月号に掲載）。薗部博之さんのデビュー作。1度に複数のコマンドを入力できるウォーシミュレーションだった。

＊6　FM7
82年、富士通より発売された8ビットパソコン。BASICを富士通で独自に拡張したF-BASICを搭載していた。

＊7　PC8801
81年、NECより発売されたパソコン。高解像度の映像が表示できることで、ゲームブームを支えた。後のPC9801につながる当時のベストセラー機。

「子どもの頃に夢見ていたゲームだった」『ベストプレープロ野球』でフリーランスに。

筋書きのないドラマ、野球を題材にしたテレビゲームは無数にある。野球盤をテレビゲーム化した『ボールパーク』(76年・タイトー)。そして、エポックとNECの共同開発による家庭用ゲーム機『テレビ野球ゲーム』(78年)、ファミリーコンピュータと同時発売の『ベースボール』[*9](83年・任天堂)。いずれも、投げられたボールをタイミングよくバットで打つというアクションゲームだった。この数あるゲームの中で、野球の戦略性、ドラマ性をクローズアップした異色作が薗部さんの手がけた『ベストプレープロ野球』[*10](88年・アスキー)。監督の立場から試合を俯瞰し、コントロールする。そこにはテレビゲームならではの思考的冒険が満ちあふれていた。

——ところで野球は昔からお好きだったんですか。

薗部　野球は中学ぐらいから好きになりましたね。父親が全然野球好きじゃなかったんで、小学生の頃はテレビ中継もほとんど見たことがなかったんですよ。

——どこのチームのファンなんですか。

薗部　アンチ巨人だっただけなんですけど、当時、巨人[*11]のV10を阻止して優勝したのが中日だったんです。それで何となく中日ファンになって。

——薗部さんは野球ゲームを作って遊んでいたそうですね。

＊8　社員としては出来が悪くって　と言っている薗部さんだが、FMシリーズでプログラマーとして数々の名作をリリースしている。なかでも白眉は86年、アスキーから発売されたFM77AV用のゲーム『アムノーク』。3Dで描かれたフィールドの中にある16本の棒の色を、相手よりも早く、自分の色に変えるというスポーツ的なルールを持つゲーム。攻守に分かれ、攻撃側はボールを持って、相手にぶつけることができる。守備側はボールを避けながら棒の色を変えていかなくてはいけない。1秒間に20コマを書き換える、その描画速度は驚き。FM77AVの開発関係者から「こんなことができるとは思っていなかった」という手紙が薗部さんのもとに届いたというエピソードもある。

＊9　ベースボール　83年、任天堂よりファミコン用ゲームとして発売。ファミリーコンピュータと同時発売された。

薗部　紙の上に野球場を描いて、消しゴムのカスを丸めて、指で弾くゲームを作っていました。それで毎日試合をやって6チーム各130試合の記録をつけていたんです。全選手、何打数何安打という風に。翌日、打率の計算をして打撃ベストテンを出したり。当時、電卓を持っていなかったんで、電卓を手に入れた時はすごく嬉しかったですよ。打率の計算がものすごく簡単になりましたからね。

――全選手の打率を出そうと思ったら、大変でしょう。

薗部　それで暗算の能力を鍛えられましたよ。今でもすぐに打率の暗算ができますからね。

――ものすごい記録魔ぶりなんですね。

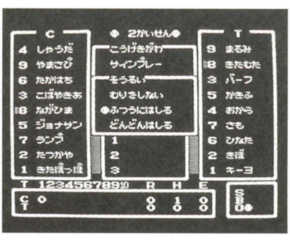
薗部　記録をつけるのがとにかく楽しかったんだよね。全然、意味がないんだけど、わざわざピッチャー交代とかもして、防御率まで計算しましたよ。もちろん全選手の名前をつけていて「やっぱり、アイツは打つよな」って友だちと言いあって。でも、ピッチャーがあまり打ちすぎると変だから、ピッチャーは小指で打ったり。

――そういうゲームだと打率や防御率はすごく変な数字になりませんか。

薗部　勝率は5割台にそろいそうなものだけど、ピッチャーで開幕から12連勝したやつがいてね。「すごい記録が生まれた！」と興奮していましたよ。当時はコンピュータなんて知らなかったけど、いつかこういうゲームを作れたらいいな、と思っていたの。パソコンを手に入れた時、これなら子どもの頃に考えていたものができるかもしれないって思った。それが『ベストプレープロ野球』になったんです。

――最初の野球ゲーム『ベストナインプロ野球』*12（83年・アスキー）はパソコン

＊10　ベストプレープロ野球
88年、アスキーよりファミコン用ゲームとして発売。プレイヤーは監督の立場で、ゲーム中にできることはチームに指示を送ることだけ。シミュレーションに徹したスタイルが、当時の野球ゲームの常識を破った。99年にウィンドウズ版が発売され、4万本近いヒットを記録している。



PARITY BIT©Sonobe Hiroyuki

＊11　巨人のV10を阻止して優勝したのが中日
74年、川上哲治監督率いる読売ジャイアンツは10年連続リーグ優勝を目指すが、与那嶺要監督率いる中日ドラゴンズの攻撃野球の前に敗れる。なお、薗部さんが最も好きな中日の監督は82年（『ベストナインプロ野球』発売前年）の近藤貞雄監督だという。好きな選手は鈴木孝政投手。

版ですよね。ファミコン版の『ベストプレープロ野球』とはちょっとゲーム性が違った。

薗部　『ベストナインプロ野球』はピッチャーが投げる1球ごとに球種を決めて、バッターが狙い球を決めるといった、1球ごとに駆け引きがあるゲームだったんだよね。でも、自分がやりたかった本質はそこじゃなかった。普通、パソコンからファミコンへの移植となると、子ども向けに簡単にするんだけど、僕はまったく逆にしたわけ。ファミコン版の『ベストプレー野球』は監督に徹して、試合を見ながら記録を残すというゲーム。売れても売れなくてもいいや、と思って自分のためだけに作ったゲームだったんです。カセットひとつ作れれば満足。そういう気持ちで『ベストプレープロ野球』ができたんです。

――あのゲームは攻略が一切存在しないゲームですよね。

薗部　攻略うんぬん以前にゲームじゃないですよ。シミュレーターに近い。ゲームの作法がまったくないから、みんなに文句を言われたよ。たとえば全選手のデータをいじれるわけ。選手の全部の能力をA（＝最高）にして試合をすることもできる。「Aの数を制限しないと、それじゃゲームにならない」って言われたんだけど、全部Aにしても、それで面白いと思う人はそうすればいいし、面白くないと思う人は自分でルールを決めて遊べばいいし、全部ユーザーにゆだねて。

――現実に基づいてバランスよく選手の能力を入力すると、打率が10割にならないで、ちゃんと3割台にそろうところが絶妙でしたね。

薗部　そこが一番苦労したというか、一番のミソだね。

――『ベストプレープロ野球』はひとりきりで作ったんですか。

＊12　ベストナインプロ野球
83年、アスキーよりパソコン用ソフトとして発売。実在のプロ野球をモデルにしたシミュレーションタイプの野球ゲーム。細かいデータが用意され、1試合ごとにチーム、個人成績が表示され、ペナントレースを楽しむことができた。

薗部　全部ひとりきり。動きも自分でプログラムを書いているからしょぼいんだ。だけど、それまでの野球ゲームの動きの変なところを解消しようと思っていた。ヒットを打ったら、セカンドの守備がベースで待っているようなゲームが多かったから。打球が飛んだ時の守備の動きにはこだわったよね。結局プログラムを組んで、マニュアルも書いて、ユーザーサポートもひとりでやっていました。発売日は、全部の質問電話を受けていたぐらい。

――『ベストプレープロ野球』以後はどうしたんですか。退職してしまったんですか。

薗部　ヒットしたからというわけではないんだけど、辞めさせてもらいました。でも、当時は僕のまわりに独立してゲームを作っている人なんてひとりもいないんで、辞めてどうしようかなって考えましたけどね。はたしてひとりでやっていけるものなのかと。でも、本当に怖いもの知らずでしたね。

――独立されたのは何歳の時なんですか。

薗部　結局アスキーには5年いたんだよね。だから27歳くらいになっていたんじゃないのかな。

――じゃあ、その後は会社にも行かず、どこかでゲーム作りを？

薗部　いや、アスキーにはしょっちゅう行っていましたよ。つい最近までちゃんと席がありましたしね。だから辞めたと気づいてもらえなくてね。ラッキーだったのは、アスキーで仕事をもらえたのと[*13]、ゲームを作るのには1年くらいかかるからって、前払いで毎月30万円くらい払ってもらえたんですよ。だから、すごくいい関係で。なかなか辞めたと思われなくて「最近、薗部さん来なくなったよ

＊13　アスキーで仕事をもらえた
薗部さんはアスキーをソフトのパブリッシャー（出版社）として、契約を結んだため、心おきなく制作業務（デベロップ）にいそしめたわけだ。

ね」と言われて、「いえいえ、僕もう辞めてるんです」って話をしたこともある（笑）。

「ＪＲＡの銀行にたくさん貯金している（笑）」競馬で投資して、『ダービースタリオン』で元を取る。

１９９０年、空前の競馬ブームが起こった。ＯＬが馬券を買い、デートコースに競馬場が選ばれる。それまで熱狂的なファンと予想屋の親父だけが罵声をあげていた猥雑な競馬場に、突然吹き抜けた一陣のブーム。そのブームの火付け役となったのが『ダービースタリオン』だった。種牡馬と牝馬をかけあわせ、生まれた競走馬を調教し、大レースへと導く。競馬場では見ることのできない競走馬の表情を描いたこのゲームは、今まで競馬に興味を持たなかった人々に、その面白さ、奥深さを伝道したのだ。

――かたや競馬なんですが、競馬はいつ頃から？

薗部　競馬はずっとやったことがなくて、『ベストプレープロ野球』を何本か作った後、次は何を作ろうかと思っていた時に、友だちの影響で競馬を始めたんです。それなら、これをゲームにしようと思ったわけ。

――麻雀を学生時代に遊んでいたそうですが、薗部さんはやはりギャンブルが得意なんですか。

薗部　ギャンブルにもいろいろあるけどね、馬券を当てるのは下手ですよ（笑）。



ますタ。
¥4800
この

ちなみに麻雀も駄目。

――あら、そうなんですか。じゃあ、阪神ファンみたいに、たまに勝つのが嬉しいというゼイタクな楽しみかた?

薗部　たまに勝つのが面白いんじゃなくて、麻雀でも馬券でも、スジのいいところまでいっておきながら外す。その方がオチがついて楽しい。散々能書きをたれておいて、いざ馬券を買ったら外れる。要するに外れた時に愚痴を言いたいんだよな。ノムさん(野村克也阪神監督)みたいな心境。

――『ダビスタ』の題材となる「血統[*14]」という切り口はどこから?

薗部　ちょうど友だちが血統にも詳しかったんですよ。それで「自分で馬を配合できるゲームがあったら面白いよね」と言っていたから「ああ、そうなのか」と思って。最初の仮タイトルは『オーナーブリーダー』。それで作り始めたんだけど、やはり知識がないから作るのに2年ぐらいかかりました。

――その2年間に研究と称して競馬場に行ったり。

薗部　そうそう。

――生涯成績としては浮いてるんですか。

薗部　馬券?　そりゃ浮いてるわけないじゃないですか(笑)。最近はパソコンで馬券を買うから、目に見えてわかるの。お金振り込んだら絶対返ってこないJRAの銀行にたくさん貯金している。でもね、要はメリハリだから、毎日100円ずつもらっても楽しくない。たまに1万円もらえる方が嬉しいよね。馬券が当たるとまわりの人に自慢したいから「オレが取った金だぞ」って、それで「まあ、飲め飲め」って言うのが楽しいんですよね。

***14　血統**
すべてのサラブレッドは、バイアリー・ターク、ダーレイ・アラビアン、ゴドルフィン・アラビアン、3頭のいずれかの馬の血を受け継いでいる。300年を費やして、その血は色濃く混じり、複雑な血統を作りだした。『ダービースタリオン』は、その競走馬の特異性に注目したのだ。

――『ダビスタ』で血統という概念を知った競馬ファンも多いでしょう。

薗部　それはあったと思いますね。『ダビスタ』を作った当初、血統の本なんて出ていなかったから、資料を集めるのも大変だった。

――『ダビスタ』で最も力を入れた部分はどこですか。

薗部　配合の方が注目されていたけど、レースシーン[*15]がね。やっぱりレースシーンに一番時間がかかりましたね。どうやってレースシーンにリアリティーを持たせるか。いかに配合のシステムが良くってもレースシーンが駄目なら駄目なんですよね。レースシーンを見て初めて「この馬は強い」って思ってもらえるわけだから。

――意外。たしかにレースシーンが競走馬の見せ場ですからね。でも、配合の部分は目に見えない部分だけに、生命の不安定さが絶妙に表現されていましたよね。

薗部　やはり、遊んでいる人にはそう見えるみたいね。『ベストプレープロ野球』の時も「セカンドをランナーが通り過ぎる時、土煙が上がるところまで再現されている」と言われたんだけど、本当はそんなビジュアルはないんですよ。その人がそういう風に見えているだけなんですよね。最初のファミコン版の『ダビスタ』の時にも言われたんですよ。調教[*16]のシーンで「併せ馬」をすると、レースで故障するかどうかがわかるって。画面を見ているだけで「これはちょっと後ろ足おかしいぞ」とわかるって。僕は否定しないで「そういう風に作っています」と言ったんだけど、もちろんそんな風に作っていない。でも、遊んでいると、なぜかそういう風に見えてしまうんだよね。それがゲームの面白さ。僕が意図して、

＊15　レースシーン
『ダービースタリオン』のキモはレースシーンだ。1作目の『ベスト競馬ダービースタリオン』では、まずレースシーンを完成させてから、ほかの部分を作ったという。プレイステーション版では、さらにクオリティが上がっている。

＊16　調教のシーンで「併せ馬」をすると、レースで故障するかどうかがわかる
『ダービースタリオン』では調教シーンに、調教風景をアニメーションで見ることができる。競走馬の調子はバイオリズムのように好調不調があり、調教の後に変化する。

そういう風に作っていたら絶対に変だったと思うし。

「酔っ払ってる方が調子いいんだ！」無頼のゲーム作家、薗部博之の明日は？

89年にアスキーを退社、そしてフリーランス。96年自分の会社としてパリティビット[*17]を設立。97年よりゲームソフトに対して投資を募ってゲーム制作者に自由なゲームを作れる環境を提供するプロジェクト、マリーガルマネジメント[*18]の企画に参加しながらテレビゲームを作り続けている。ゲーム作家として、ひとりわが道を進もうとしている、薗部さんにその無頼の生きかたを聞いた。

――今も『ダビスタ』ではメインプログラムを担当しているんですか。

薗部　僕はただのプログラマーですから。でも、メインプログラマーは辞めたの。ハードがわからなくなったから。ハードがわからないと、メインプログラムは組めないじゃない。スーパーファミコンぐらいまででしたね。プレイステーションなんて全然わからない。

――多くのプログラマーが自分の世界を持っているように、薗部流のプログラムってあるんですか。

薗部　プログラマーは小説家などと違って、他人のプログラムを見ることがないから、どうしても自己流になっちゃうんですよね。だから、プログラマー同士の

＊17　パリティビット
96年設立。パリティビットとはＴＶゲーム『ダービースタリオン』の中で生息する高額繁殖牝馬の名前。コンピュータ用語の奇偶誤差判定ビットから。

＊18　マリーガルマネジメント
ゲーム制作者に理想的な開発環境を提供しようという試み。様々な投資家から資金を募り、ゲーム制作者に投資するファンドを設立。ゲーム制作者はその資金を元にゲームソフトを制作する。投資者は販売本数にあわせて分配を得ることができる。

コミュニケーションは取りにくいですよね。とくにマシン語[*19]の頃なんて、自分の流儀があって、微妙に違うわけ。僕なんか他人のプログラムを見ると、気に入らないわけ。「これ違うよ」って（笑）。

——薗部流というプログラムでこだわっているところはどこですか。

薗部　「見た目の美しさ」を追求するとかね。僕はとにかく簡潔にしたいわけ。同じことをするプログラムだったら、できるだけ簡潔にしたい。

——それはゲームに反映するものなんですか。

薗部　今はなかなか出ないけど、ファミコンの頃はすぐにわかったよ。画面にちらちらとノイズが乗るわけですよ。「なんとか乗らないようにできないか」とこだわりましたよ。テレビ画面の書き換えるタイミングを計算して、ぴったり時間合わせれば絶対ノイズは乗らないんだ、とかね。なかには、そんなとこはどうでもいいと考える人もいるわけ、つまりゲームの本質じゃないから。「ゲームが面白けりゃいいじゃん」っていうのもそれはそれで考えかたなんだけど、僕はそういうのを見ると「作りが荒い」と。プログラムを愛してないと（笑）。

——じゃあ、薗部さんは愛してるんですね（笑）。

薗部　いや、自画自賛じゃないけど「いやあ、これはすごいの出来たな」と、額に入れてリストを飾っておきたい。「オレ以外にここまで簡潔に書けたやつはいないぞ」。そういうのあるよ（笑）。

——薗部さんは97年から長者番付に名前を連ねていますよね。初めて名前が載った時はどうでした。

薗部　あれはわざと載っているんだよね。会社辞めて独立した時に一応、税務

＊19　マシン語
コンピュータが解釈できる言語。

署に申告するじゃないですか、フリーランスだから。その時に職業欄があったんで、ずっとゲーム作家ってわざと書いてたわけ。ゲームを作っている人って、もっと出てこなくちゃおかしいわけよ。どう考えても儲かっている人がいるわけだから。だから、まず僕が先駆けになろうと。でも、税金を納めるだけ納めて、節税もせず、余った金は馬に使っちゃったし、ねえ(笑)。

——薗部さんのゲームは、1本、1本時間をかけて作っていますね。

薗部　ゲームを作るのが昔は個人だったわけだけど、会社単位になって、どんどん大企業になっている。なかなかひとりでやるのはしんどいんだけど、やっぱりゲームっていうのは工業製品じゃないからね、大勢で作ればいい物が出来るってものじゃないでしょ。でも、世の中には多作の人もいるわけで、多作の人っていうのはやっぱりうらやましいね。

——多作の人と寡作の薗部さんの違いは何でしょう。

薗部　僕は諦めが早いからね。「この方向で進めていこう」って思っても、経験が増えれば増えるほど「この方向じゃ駄目だろう」っていうのが見えちゃって、企画の段階で諦めちゃうんですよね。

——でも、そのぶん見切りが早くていいんじゃないですか。早めに判断できるということだから。

薗部　でも結局、ある程度突っ走んないとそこを突き破れないからね。こぢんまりしちゃうでしょ。

——今後『ベストプレープロ野球』『ダビスタ』に続く新シリーズの構想はあるんですか。

薗部　だからね、インタビュー受けると、ここまでは調子いいんだけどね、こっからの話になると非常に歯切れが悪い（笑）。ずっと新しいのをやりたいんだけど、なんだかんだ言って『ダビスタ』をずっとやってきて、引きずっているから。

——アイデアのスタート地点みたいなのはあるんですか。

薗部　まだ全然お話しできるような段階じゃないんですけども、……もちろんね。もっと若い人に注目した方がいいですよ（笑）。やはりゲームを作るのには体力がいるよね。勢いだけで2、3日徹夜してプログラムを打ち込んで、それが終わってからも酒飲んで盛り上がるような体力が必要なんだよ。今はちょっと酒飲んだら、翌日だらーってなるから駄目なんだよ（笑）。

——身にしみる話ですね（笑）。

薗部　昔は大酒飲んで朝4時に帰ってきて、そのまま仕事とか行けたんですよ。ベロベロに酔っ払っていても「酔っ払ってる方が調子いいんだ！」と言いながら、バグ[*20]を直したり。

——いやいや、薗部さんの職人的なゲームを今後も期待しています。

マエストロの横顔

——コンピュータやプログラム以外に興味あることは何ですか。

「将棋や麻雀みたいなゲームだよね。あとはスポーツ」

——スポーツは何をするんですか。

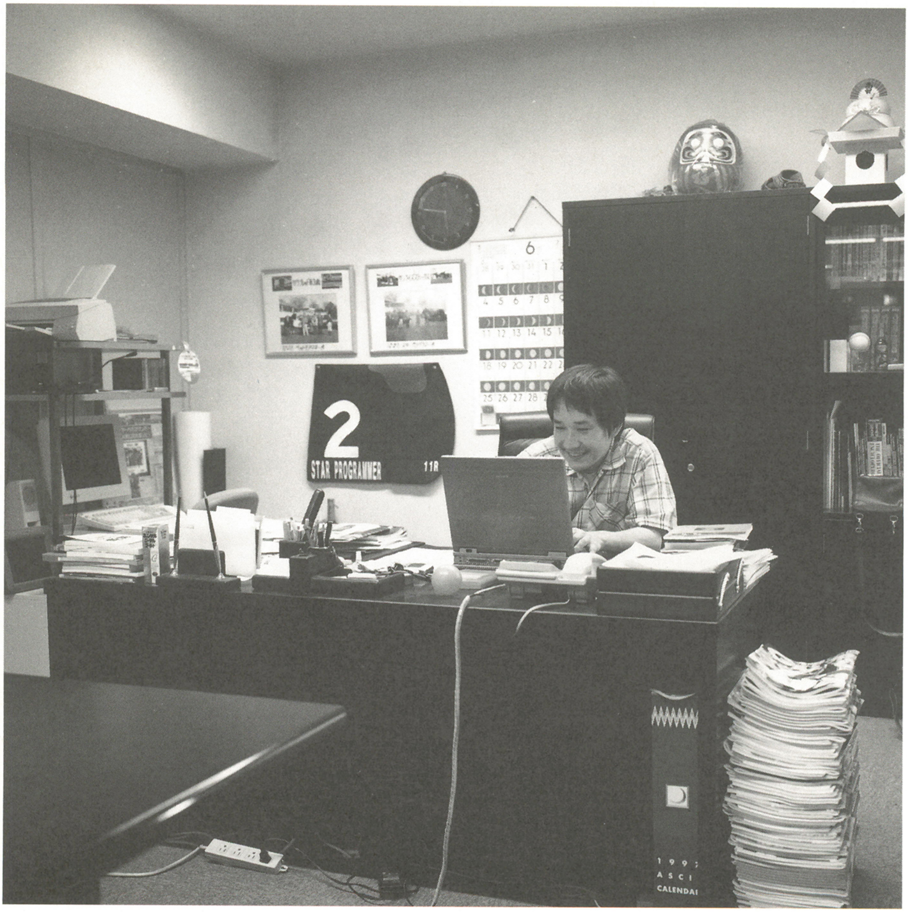
＊20　バグ
プログラムミスのこと。当時のプレイヤーたちはバグも、ひとつのゲームであると考え、必死になってバグを探していた。ゲームの攻略に役立つバグだと、裏技、バグワザなどといって雑誌に投稿&掲載された。

「やりたいんだけどね。出不精なんで、結局家にいることが多いんだよ。それで、テレビで見るだけなんです。深夜にオリンピックやサッカーを見るのが好き。日本で開催しない方がいいよね。僕は地球の裏側でやっていても夜中に見れれば楽しいんで（笑）。スタジアムに行きたい人は近くでやってれば嬉しいだろうけど、僕はやっぱり夜。『今日は朝2時からオランダ戦だ』なんていうとワクワクすんだよね。朝4時から試合なんていうと、それ自体が楽しくて。酒を飲みながら見る方が楽しいし」

と薗部さんは本当に嬉しそうです。お酒を飲みながら、スポーツを見る。薗部さんにとって、一番リラックスできる時間なのかもしれません。

薗部さんのゲームは『ベストプレープロ野球』にしろ、『ダビスタ』にしろ、観戦者としてのまなざしがたくさん織り込まれています。試合を見ていると湧き上がってくる「ああ、俺だったらこうするのに」という思わず監督になりきる気持ち。「○○選手、何やってんだよ！」という思わず選手に声をかける気持ち。そんなファンの気持ちを代弁してくれるのが、薗部さんのゲームなのです。

以前「サッカーゲームを作りたい」とインタビューで語っていた薗部さん。観戦者ならではのするどい視点を、職人的な解釈で作り上げる。そんなゲームを期待したいものです。

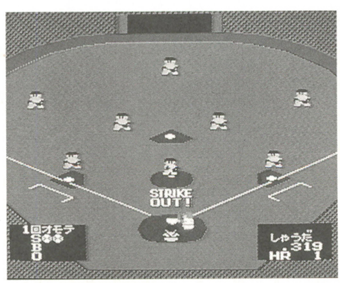


DREAMS◎*Nishikado Tomohiro*

ベストプレープロ野球

野球選手のデータを入力して、試合を行なわせる野球ゲーム。プレイヤーは監督となり、打順、先発投手の決定、代打代走や投手交代といった指示を出すことができる。画面は決して派手ではないが、シンプルで無駄のない映像は、プレイヤーの想像力を刺激するのに十分。試合後の選手の成績はデータとして蓄積され、意外な選手が成績を伸ばしたり、エース級の投手が突然成績を崩すといった好不調の波が反映された。現実同様の選手データを使うのもいいが、自分ですべての選手のデータや名前を変更することも可能。つまり、マンガの登場人物が参戦する夢の球団を作ってもいいし、イチローを巨人に入団させてもいい。

たとえるのならば、プロ野球計算機。サイコロほど偶然性が強くなく、計算機ほど確実な答えが出るわけではない。だからこそ自分の考えたチームオーダーがどんな結果を残すのか、わくわくと見守る楽しみがある。



1988年7月15日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／アスキー

ベスト競馬・ダービースタリオン

繁殖牝馬と種牡馬を自分の目で選んで配合させ、サラブレッドの子馬を生ませる。そして、その子馬を鍛え上げ、かわいがりながら調教し、レースへの出走を目指す。馬券を購入して賭けるだけでない、競走馬の生涯にスポットを当てたテレビゲーム。すべての『ダービースタリオン』の歴史はここから始まった。

第1作となる本作は関東地区のレース限定のシンプルなものだった。だが、ROMカートリッジにはバッテリーバックアップの機能がついており、プレイヤーのすべてのプレーが自動的に記録された。プレイヤーはやり直しのきかない1度きりの選択を重ねることによって、ゲームの中の競走馬に生命を感じることができたのだ。競走馬にはバイオリズムがあり、好不調の波がある。この調子の波をうまく把握して、愛馬をレースへ出走させることで思わぬ力を発揮することがある。穴馬が大勝するという、偶然性を再現することに成功していた。



1991年12月20日発売
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／アスキー

薗部博之　作品集

1983年
タンク バトル
パソコン用ゲーム　発売元／アスキー

1984年
ベストナインプロ野球
パソコン用ゲーム　発売元／アスキー

1986年
アムノーク
パソコン用ゲーム　発売元／アスキー

1988年
ベストプレープロ野球
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー

1990年
ベストプレープロ野球2
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー
ベストプレープロ野球90
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー

1991年
ベスト競馬・ダービースタリオン
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー
ベストプレーベースボール98
パソコン用ソフト（PC9800シリーズ用）　発売元／アスキー

1992年
ダービースタリオン全国版
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー
ベストプレーベースボール
パソコン用ソフト　発売元／アスキー
ベストプレープロ野球スペシャル
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー

1993年
ダービースタリオン
パソコン用ソフト　発売元／アスキー

1994年
ダービースタリオンⅡ
スーパーファミコン用ソフト　発売元／アスキー

1995年
ダービースタリオンⅢ
スーパーファミコン用ソフト　発売元／アスキー

1996年
ダービースタリオン96
ファミリーコンピュータ用ソフト　発売元／アスキー

1997年
ダービースタリオン
プレイステーション用ソフト　発売元／アスキー

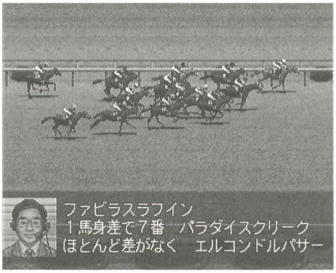
1999年
ダービースタリオン99
プレイステーション用ソフト　発売元／アスキー
ベストプレープロ野球
パソコン用ソフト（Windows用）　発売元／アスキー

2000年
ダービースタリオン for Win
パソコン用ソフト（Windows用）　発売元／アスキー
ベストプレープロ野球'00
パソコン用ソフト（Windows用）　発売元／アスキー

ダービースタリオン99

『ダービースタリオン』のプレイステーション版。競走馬を配合し、育成し、調教してレースへ出馬するという流れこそ同じだが、グラフィック面が強化され、競走馬にさらに感情移入できるようになった。とくにレースシーンは圧巻で、馬群の中から、自分の馬が抜け出してくる一瞬は、思わず手に汗を握ってしまう。

本作の特徴はプレイステーションのメモリーカードに対応していること。それまでのROMカートリッジ版のように自動的に競走馬の記録が書き換えられなくなったため、調教のやり直しが容易になり、緊張感が少なくなった反面、自分のデータを持ち運びできるようになった。つまり、自分の手塩にかけた馬を簡単に他人の馬と対戦させられるようになったのだ。また、専用のCD-ROMで最新の競走馬や牧場が追加される『ダビスタマガジン』（メディアファクトリー刊）といった雑誌も発行され、『ダビスタ』の世界はテレビモニターの中だけに留まらなかった。



1999年9月30日発売
プレイステーション用ソフト
発売元／アスキー

家庭用ゲーム機・サードジェネレーション

——最先端への接近

ネットワークへの接近 セガのネットワーク史

ちょうど日本のインターネット人口が100万人を突破した98年。セガは電話線を介したネットワーク接続用のモデムを搭載したテレビゲーム機ドリームキャストを発売した。

そもそもセガは8年前から、ネットワークへのアプローチを行なっていたゲームメーカーだった。90年に家庭用ゲーム機メガドライブ専用のモデムを発売し、ネットワークを介して野球ゲームや麻雀ゲームを他人と対戦ができた。また、ゲームソフトをネットワークを使ってダウンロードできる「ゲーム図書館」サービス、ケーブルテレビの回線を通じてゲームのダウンロードができる「セガチャンネル」といったサービスも実施していたのだ。さらにセガサターンでもインターネット接続用のモデムを発売している。

その長年の願いを叶えるべく、セガはネットワークに接続できるドリームキャストを市場に投入したのだ。このことにより家庭用ゲームソフトに遠距離のユーザー同士が会話し、対戦できるネットワークに対応したゲームが登場し始める。

日本のネットワークインフラはアジア各国、欧米に比べ、まだまだ整っていない。しかし、その狭く細い環境の中で、最も面白いゲームの形を追求すべく様々な新しい技術が提案されている。たとえば個人の家庭用ゲーム機と他人の家庭用ゲーム機を直接つないでしまうマッチングシステム。これはKDDとカプコンが共同で開発した、回線の状況によるディレイ（遅延）をどんな状況下でも70ミリ秒以下に抑えるという方式だ。

新しいパズルがデータ配信される『チューチューロケット』（99年・セガ）、ネットワーク対戦できる格闘ゲーム『マーブルVSカプコン2』（2000年・カプコン）、ネットワークでほかのユーザーとともに冒険できるロールプレイングゲーム『ファンタシーオンライン』（2000年・セガ）などの作品はネットワークに接続することで、新しい面白さを味わうことができた。

97年5月。世界チェス・チャンピオン、ゲイ

ネットワークゲームクロニクル

PC＝パソコン一般、DC＝ドリームキャスト

1987年
『ハビタット』（コモドール64・ルーカスゲームズ）
自宅もあれば銀行も酒場もある架空の街に、自分のキャラクターを住ませる。コモドール64専用のパソコン通信網を使う。

1993年
『DOOM』（PC・イドソフトウェア）
3DCGで描かれた建物の中で、他人と対戦するネットワークゲーム。

1996年
『ディアブロ』（PC・ブリザードエンタテインメント）
ネットワークを介して、ほかのプレイヤーとともに冒険するロールプレイングゲーム。

1997年
『ポストペット』（PC・ソニー・コミュニケーションネットワーク）
電子メールをペットに持たせて、相手に届けさせるソフト。
『スタークラフト』（PC・ブリザードエンタテインメント）
『ウルティマ・オンライン』（パソコン・オリジン）
架空の街に、自分のキャラクターを住ませる。そして、冒険や日常生活を楽しむロールプレイングゲーム。

リー・カスパロフは1秒間に2億手を思考するIBM製のスーパーコンピュータ、ディープ・ブルーと対戦し、敗れ去った。

現在のネットワークを使ってディープ・ブルーと接続できるとしたら、携帯電話からでもドリームキャストからでもディープ・ブルーと対戦することができるだろう。つまり、スーパーコンピュータに思考させて、その思考結果をネットでダウンロードして対戦するタイプのゲームがあれば、ゲームの可能性は大きく広がるはずだ。

そして技術の先端をゲーム機は走る

これまでゲーム機は「枯れた(古い)技術を、安価で仕入れることでゲームに転用する」という方法論で作られていた。しかし、NINTENDO64やドリームキャストあたりから、ゲーム機は先端技術の応用によって作られるようになってきた。NINTENDO64は、シリコングラフィックスと任天堂の共同研究「プロジェクトリアリティ」により生まれたハードだし、ドリームキャストは大手家電メーカー、日立製作所の最新CPU、SH4を搭載している。

先端技術とゲーム機のシンクロは2000年に発売、発表されたふたつのハードで頂点を極める。ひとつは同年1月23日に発売されたソニー・コンピュータエンタテインメントのプレイステーション2。もうひとつは同年8月24日に発表された任天堂のゲームキューブだ。これらのハードはいずれも先端技術を導入している家庭用ゲーム機だった。たとえばプレイステーション2やゲームキューブの頭脳となるCPUは0・18ミクロンプロセスで作られている。0・18ミクロンの幅で銅の配線をすることで、マイクロプロセッサはより高い周波数で動作し、小型化する。それまでパソコンの頭脳となるCPUは0・25ミクロンプロセスで作られていた。まさにパソコンを超える技術を採用したのだ。

「場」を作るゲーム機

これまで家庭用ゲームをリードしていたアーケードゲームだが、この家庭用ゲーム機の技術の進歩はこの関係も変えてしまった。

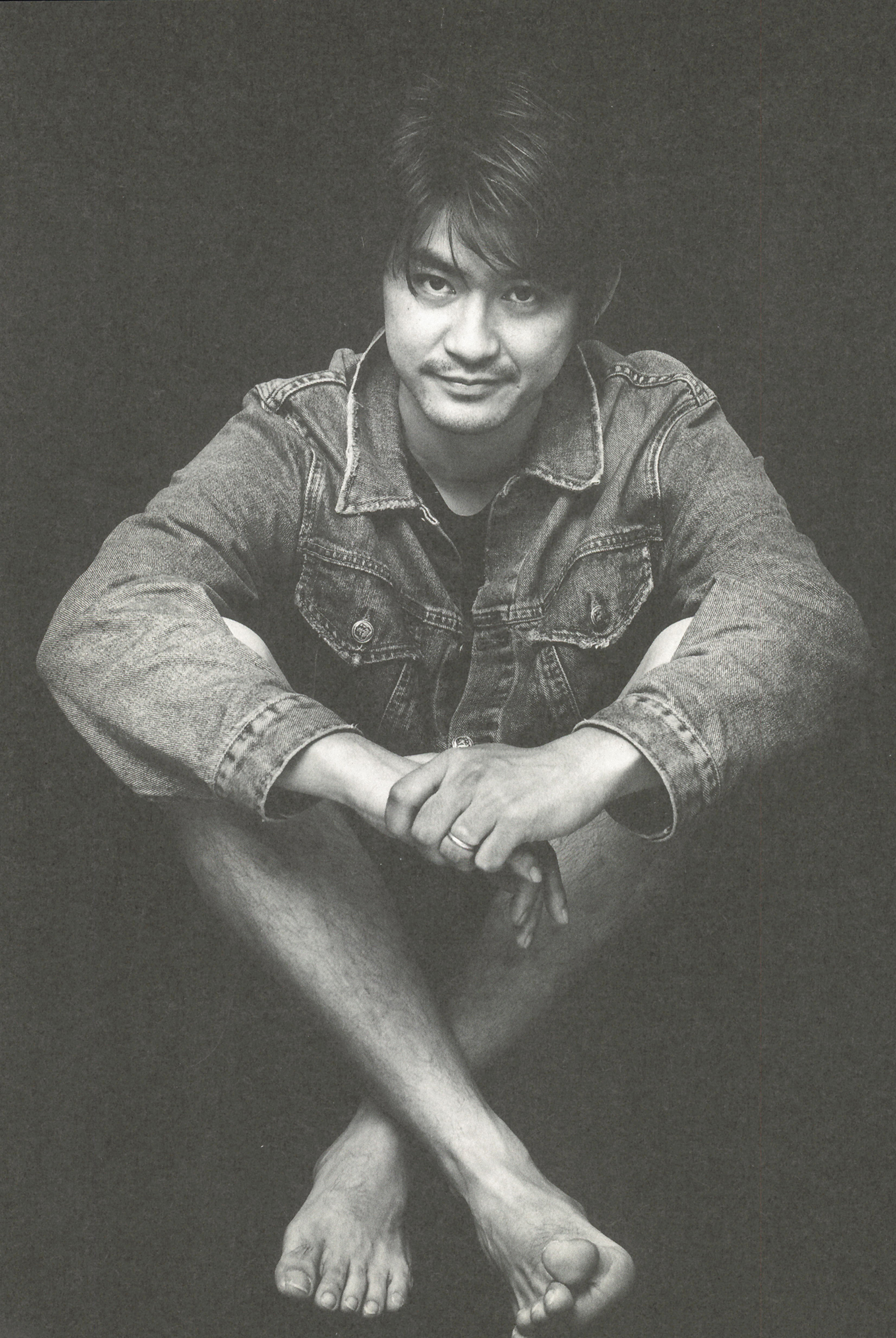
ドリームキャストと互換性を持つ、セガのNAOMI基板やプレイステーション2と互換性を持つナムコのシステム基板などがアーケード基板として流通し、ひとつのソフトがアーケード用と家庭用ゲーム機用にほぼ同時発売されることも起きている。家庭用ゲーム機のプレイデータをアーケードゲームで使用することも珍しいことではない。今やゲームセンターは「みんなの対戦の場」「体感ゲーム機などの大型テーマパーク」としての役割を務めるようになったのだ。

1999年
『セガラリー2』(DC・セガ)
『エバークエスト』(PC)
『チューチューロケット』(DC・セガ)
パズルゲーム。パズル問題をダウンロードすることができた。
2000年
『マーベルVSカプコン2』(DC・カプコン)
マッチングシステムにより、ほとんど通信ディレイが感じられない、快適な格闘ゲーム。
『ファンタシースターオンライン』(DC・カプコン)

水口哲也

Mizuguchi Tetsuya

1965年５月22日生まれ。北海道小樽市出身。
90年日大芸術学部文芸学科卒業。
同年セガ・エンタープライゼス（現・セガ）入社。
2000年ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ設立。



98年末、東京渋谷駅前に60年代風ビッグバンドのグルーヴィな音楽が流れると、街頭スクリーンにひとりの女の子が映し出された。3DCGで描かれたセクシーなその女の子は、音楽にあわせてキャットウォークで歩き始める。そして、渋谷の街を歩いていた人々に向かって、華麗なダンスを踊り始めた。

この日はゲームソフト『スペースチャンネル5』のお披露目の日。渋谷駅前の街頭スクリーンをテレビモニターに見立てて、発売前の『スペースチャンネル5』を遊んでしまおうという大胆なイベントが催されていたのだ。渋谷駅前にはたちまち多くの観客が集い、いきなり踊り始めたCGの女の子に見とれていた。

この『スペースチャンネル5』は、お手本のリズムどおりにボタンを押していくというコミカルなアクションゲーム。正確にボタンを押すことができると画面の中の女の子うららちゃんが踊り、なぜか宇宙人を撃退してしまうのだ。ゲームのルールこそシンプルだが、だんだんお手本のリズムが複雑になると、いつしかプレイヤーは夢中になってしまう。複雑なリズムを踊りきった後の達成感は格別だ。じつに痛快な気分がプレイヤーを包み込む。これぞ情感ゲームデザイナー水口哲也さんとユナイテッド・ゲーム・アーティスツの仕業。ゲームで多くの人を「ハッピー」にしたいという思いが込められた一作なのだ。

街頭で舞い踊るうららは、渋谷の街を幸せにできただろうか。



「僕はゲームを作りたくないんです」

水口哲也さんがゲームメーカーのセガに入社する時に、彼はこう言ったそうだ。それでも入社を認めたセガの度量も大きいが、こんな言葉を言い切った水口さんの度胸も並外れている。

ゲームソフトを作らず、入社2年でセガの社内に「情感デザイン研究室」を設立し、CG技術の研究とシンクタンク的業務にまい進していた水口さん。セガのスタッフの中でもその経歴はとりわけ異色だ。

その彼が、アメリカのサンノゼで開催されたゲームディベロッパーズカンファレンスでセガを代表してスピーチし、ラスベガスでゲームファンに「あなたが『スペースチャンネル5』を作った水口さんですか？　握手をしてください」と言われるようになるまでには、様々な紆余曲折と波乱があった。

「人をハッピーにするゲームを作りたい」

そんな高い志を持つ現ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ代表、情感ゲームデザイナー、水口哲也さんの誕生までを聞いた。

「それまでゲームはただ作られていただけだった」ゲームの面白さの根源をさぐって。

東京、横浜、北海道。転校と引っ越しを繰り返した、バガボンド的幼少時代。そして東京の新宿で映画を数百本見続けた予備校生時代を経て、水口さんは日大芸術学部文芸学科で自分の運命を決定づける恩師に出あう。武邑光裕さん、

メディア・アートやバーチャルリアリティを日本に紹介したメディア美学の研究者のひとりだ。その出あいは水口さんをコンピュータ・エンタテインメントの世界に誘い込む。下宿の床が突き抜けそうなほどの量の文献を読み、シンクロエナジャイザーやアイソレーションタンク[*1]からコンピュータの精神的な世界を知った水口さんは、ゲームセンターで大型の体感ゲーム機と出あう。

――大学卒業時に水口さんがセガに入社しようと思ったきっかけは?

水口　ある日『R360』[*2]をゲームセンターで見たんですよ。グルグル回るやつ。見たら横に「SEGA」と書いてあった。それが1989年。それであいに行ったのがセガの鈴木久司[*3]さん。その時に鈴木さんから一発目に聞かれたのが「あんたギャンブルやるかい?」。「まあソコソコですね」って答えたら「なんだソコソコかよ」って返されて。そして、鈴木さんに「あんたね、遊びはギャンブルなんだよ」って言われたんだよね。「ギャンブルにハマって勝って嬉しいとか、負けて悔しいとか、その高揚感やドン底に突き落とされる感じ、あの感覚がわかんないやつには面白いゲームは作れねぇよ」って言われたんです。「しまった!」って思いましたよ。本当はギャンブルならあらかた経験していたという自信があったから。その後、鈴木さんに「何がやりたいんだ?」って聞かれた時に「僕もわからないですけど、ゲームは作りたくないです」って言ったんです。

――なるほどそれが、セガで唯一「ゲームを作りたくない」と言って入社した(笑)というエピソード。

***1　シンクロエナジャイザーやアイソレーションタンク**
前者は、目蓋の上から光を点滅させることで使用者をトリップ状態に導くマシン。後者はタンクの中に満たした特殊な溶液に体ごと漬かることで、変性意識を呼び起こす道具。1954年、当時アメリカの国立精神衛生研究所で脳の神経生理学の研究を行なっていたジョン・C・リリーによって考案された。

***2　R360**
90年、セガより発表されたアーケードゲーム筐体。360度回転する軸をふたつ持ち、全体が前後左右自由に回転した。宙返りすることもあるため、プレイヤーはシートベルトを締めて乗らなくてはいけなかった。

***3　鈴木久司**
現・セガ取締役。セガを長年支えてきた立役者のひとり。

水口　そうしたら、「今、うちでは『ハイテクエンタテインメント構想』というのがある」と鈴木さんが教えてくれた。ちょうどジョイポリス[*4]やテーマパークを作る構想の初期段階だったんです。「だから、お前みたいなやつがひとりいてもいいんじゃないか」と言ってくれたんですよ。それでセガに入社。

――それまで、学生時代にセガのゲームには詳しかった？

水口　それほどでもなかったですね。でもね、鈴木さんは僕を買ってくれたみたいだった。僕はセガに入って1週間で、いきなり海外出張に行くんですよ。同期がプログラム研修を受けている頃なのに。アメリカのテキサスで「第1回バーチャルリアリティ国際会議」があって、どうしても行きたかったわけ。飛行機やホテルは全部自分で予約して、お金も自分で出して、ただ出張休みだけくださいって。そうしたら「行ってもいいよ」と許してくれた。たぶん、入社してから出張までの期間はセガで最短記録だと思う。

――そうでしょうね。向こうではどんなものを見てきたんですか。

水口　すごい会議だと思っていたら、学校のはずれの講堂みたいなところで、機器が2、3個展示されていただけだった。なんてことはないんです。会議も英語でよくわからないんだけど、とにかくバーチャルリアリティ（VR）系やCGの話を聞いてきました。

――90年代中頃にマルチメディアブームが起きて、VRが脚光を浴び始めますよね。

水口　90年代には、僕の中ではもうVR熱は醒めていて。VRというのは技術じゃなくて、コンセプトなんですよ。日本では技術やシステムにみんな走ってしま

＊4　ジョイポリス
セガの大型テーマパーク。ライドやアトラクション、大型ゲーム機などを設置している屋内遊園地。

った。VRというのはヘッドマウントディスプレイを被って、グローブを付けて、という具合に。そういう意味ではマルチメディアブームは壮大な失敗だったと思う。

——帰国して、水口さんは第4AM研や第5AM研に所属しますよね。そこでは何を？

水口　第4と第5というのはじつは同じ部署で。僕はシステム研究開発部でプランナーをやっていました。中型のアトラクションのプランニング。鈴木さんから「全部インタラクティブなものではなくて、パッシブなシステムが欲しい」と言われて、AS1[*5]という油圧で動かすシステムを作っていました。その時に、映像や音もあわせた企画をすべて担当することになるんです。それが最初の仕事。

——ひょっとしてジョイポリスにあるような体感式のジェットコースター？

水口　そうそう。すでにゲームの世界にCGが使われそうな雰囲気はあったんだよね。だから、セガの中からCGをやりたいという人を見つけて、一緒に研究し始めるんです。制作用のマシンの選定から、制作時間、制作人数の決定。2、3ヵ月でCGの開発チームを立ち上げました。

——新入社員が自分の好きなように環境を作れるというのはすごい。CG前夜。セガのギャンブルですね。

水口　そう。鈴木さんの思い切りもすごかった。それで僕は1年半かけて『メガロポリス』[*6]（92年）というCG映像を完成させたんです。キャラクタライズされたクルマが未来の東京の街を脱走していく。ちょっとコミカルな感じの追いかけっこしていく4、5分の作品。それがセガとして初めてのシーグラフ[*7]出展作品に

＊5　AS1
8人乗りのカプセル状のライド。正面に100インチのモニターが設置してあり、映像にあわせてライドが揺れる。臨場感たっぷりに映像世界を味わえる。

＊6　メガロポリス
AS1用のCGムービー。セガの都市型テーマパーク「ジョイポリス」のアトラクションで公開された。

＊7　シーグラフ
世界でも最高峰のCG国際会議。米国コンピュータ学会のCG分科会が主催して、毎年8月初旬に全米の主要都市で開催する。セミナー、論文発表、機器展示会、エレクトリック・シアター、アートショーなどから構成されている。



なるんです。光栄でしたよ。……その時に鈴木裕[*8]さんと、僕はよく話をしているんですよ。僕が作った『メガロポリス』というのは大体1平面200万ポリゴンぐらいの映像だったんだけど、彼は1秒間に20万ポリゴンのキャラクターを動かしていた。「どこでこれがミートする（出あう）かな？」って。僕が作っていた200万ポリゴンのレベルが、いつゲームの世界で実現するかなってね。それから5年後に来ましたね。

――そのスタッフはどんなメンバーだったんですか。

水口　アメリカ人も含めた5人。全然CGの制作経験のない人間を集めたのね。映画の特撮やっていた人や、特撮のモーションコントロールカメラのプログラマーだとか、CGのテクニックに溺れた人じゃなくて、すごく発想のいい人間をかき集めて。すごく面白いものができたんです。その『メガロポリス』を見てくれたのが、フジテレビのプロデューサー。その彼が米米クラブの石井（竜也）[*9]さんと一緒にミュージック・ライドを作ろうと誘ってくれた。それがきっかけで93年のライブUFO[*10]で1週間限定の『米米ミュージック・ライド・シアター』をやるんです。すごく面白かったですよ。音楽と映像にあわせて座席が動くんですよ。

――その頃はすでに「情感デザイン研究室」の室長ですよね。情感デザインという名前にはどんな理由があったんですか。

水口　それまでゲームって「ただ作られている」感じがしたんです。面白さについての裏づけや手法が考えられていなかった。僕自身は、そういった方法論をすごく知りたかったんです。それで、リサーチをしてみようと思ったんですよ。たとえば清水和夫[*11]さんというレーサーを呼んできて、鈴木（裕）さんと話をしてもら

＊8　鈴木裕
83年セガ・エンタープライゼスに入社。『ハングオン』『アウトラン』などの体感ゲームを手がけた後、93年にポリゴンを使った格闘ゲーム『バーチャファイター』を制作。3D格闘ブームの火つけ役となる。99年にはドリームキャスト用ゲーム『シェンムー　第一章　横須賀』を発表。

＊9　米米クラブの石井竜也
パフォーマンスグループ米米クラブのボーカリスト。82年より米米クラブとして活動開始。97年解散。解散後も石井竜也個人はアーティスト、映画監督、ミュージシャンとして積極的に活動中。

＊10　ライブUFO
93年5月、東京代々木体育館で開催されたフジテレビ主催のライブイベント。トリを米米クラブのライブパフォーマンスで飾った。

＊11　清水和夫
レーシングドライバー、モータージャーナリスト。ラリーやツーリングカーレースで活躍。

った。レーサーの感じている世界を語ってもらって、いわゆる「情感」……感覚をゲームに落とす作業をしたんです。

「僕の中でひとつのスタイルが生まれた」売上げノルマ100億円に挑んで。

ゲームを作らない水口さんが、とうとうゲームを作ることになるのは、あるノルマを果たすためだった。ヒットを義務づけられ、ミスが許されない逆境の中、作られたのが『セガラリー』[*12]（94年）。それは「情感デザイン研究室」で蓄えられたノウハウが詰め込まれた、レースゲームだった。

――情感デザイン研究室はセガの中でどんな位置づけにあったんですか。

水口　僕のところはお金は稼いでない「ノンゲーム・エンタテインメント」。でも、「とりあえず役に立っているから潰さなくていーんじゃないの」って認めてくれてたのが鈴木久司さんとAM3研の小口[*13]（久雄）さんだったんですよね。ところが、ある日小口さんが救急車で運ばれちゃったんですよ。

――あら、支持してくれてた人が。

水口　その時に初めて気づいたのが、小口さんが当時いた3研の売り上げがほとんどなかったんですよ。たまたまいろんなゲームの不発が続いていて、小口さんも心労で大変だった時期だったのね。その時の売り上げノルマが年間100億

＊12　セガラリー
94年、セガより発表。トヨタ、フィアットなどの実在のラリーカーでオフロードを疾走できるレースゲーム。砂漠や森林、山間部、湖畔などの変化に富んだコースを転戦する。ラリーの特徴であるナビゲータは、音声とアイコンによって表現されていた。

＊13　小口久雄
当時、AM3研部長。代表作に『どきどきペンギンランド宇宙大冒険』（セガマークⅢ）、『スーパーモナコGP』。

円。

――**おおっ！**

水口　とにかくお金を稼がないといけない。それでラリーゲームを作ろうと思い立つ。僕の中でのテーマは、お金を稼げるビッグヒットのゲームを作ること、それとモデル2[*14]の基板を使うこと。モデル2ではポリゴンにテクスチャーを貼れたんで、映像出身のCGのデザイナーたちが活躍できるわけですよ。そしてさらに、全世界型のゲームを作ること。これは僕の個人的な目標であると同時に100億円のヒットを作るには世界中でヒットしないと駄目だったから。以前、ヨーロッパに仕事で行った時に、「ヨーロッパには本当に商品（ゲーム）がない」って言った人が多かったんです。当時のセガってアメリカ向きだったんですね。デイトナ、バスケットボール、ベースボールばかり。ヨーロッパというのはすごくポテンシャルのあるマーケットだったから、そこで一発当ててみようと思っていた。それで、いろいろと話を聞いてみると、F1よりもラリーの方がファン人口が多いんだよね。なぜかというとラリーは公道を走るから、自分の村のそばでレースが行なわれる。すごく庶民的なものがあって、お祭り気分の熱いイベントなんですよ。加えてラリーのコースには、砂漠もあるし、森の中もあるし、街の中もある。すべての自然の風景があるから、うちのデザイナーの力量も生かせる。これはけっこう面白いかもしれないな、と。

――**それで『セガラリー』。あのゲームには実車が登場しますよね。**

水口　初めて実車をゲームの中に撮り込んだんだよね。いきなりトヨタの宣伝部に行って「クルマ貸してください。タダで！」と頼んだんです。そりゃもう、あ

＊14　モデル2の基板
セガのアーケード基板。3Dポリゴンやテクスチャーの表示能力が優れていた。『バーチャファイター2』も採用。

の手この手でお願いしましたよ。「宣伝になりますよ。世界中でセリカがバンバン売れますよ」って。次にイタリアに行ってフィアットと話をしてランチャを借りて……。

――すごい、根性の人だ。

水口　後はゲーム中のクルマの走行性能。ドリフト[*15]の楽しさを追求したかったんで、ゲームの制作期間のほとんどを走行性能のテストを続けていました。さらにドリフトを気持ち良くできるようなコースを作らないといけないから、スタッフを連れて2週間ぐらいアメリカとメキシコの砂漠にロケに行きました。その時にね、僕の中でひとつのスタイルが生まれた。それはゲーム作りにおいて重要なテーマを克服する時は、全員であるひとつの体験を共有するということ。たとえばある風景をCGで描こうと思ったら、それに関わるデザイナーを全員、その風景が見える場所に連れて行かなくちゃいけない。やはり、日差しの強さや距離感って、日本の湿った気候の中で感じているものと全然違うから。

――なるほど、それぞれのスタッフの頭の中で共通のイメージを持っていると、たしかに話が早い。

水口　ドリフトの運転感でも同じで、プログラマーにはサーキットを借りて、自分たちでドリフト体験をしてもらった。体で感じる方が早いから。僕自身、そんなにクルマ好きではなかったんだけど、ゲームを作っているうちにクルマ好きになっちゃう。バイクのゲームを作った時は、バイクの免許を取りに行ったし。

――それが『マンクスT・T』（95年）？

水口　『マンクスT・T』の時はマン島まで行きましたからね。このゲームをやっ

＊15　ドリフト
クルマの運転技術。後輪をすべらせ、車体をスライドさせることで、よりスムーズなコーナリングを可能にする。

たらバイクに乗りたくてしょうがないというようなゲームを作ろうぜって。

——**最終的に『セガラリー』は売り上げ100億円に達したんですか。**

水口　いきましたよ。鈴木さんや小口さんには「100億いったら何でもしてやるよ！」って言われていたのに、なったらなったで「おめでとう」と言うだけ。でも、結局そういうのが目に見えない信用になっていくんだけどね。

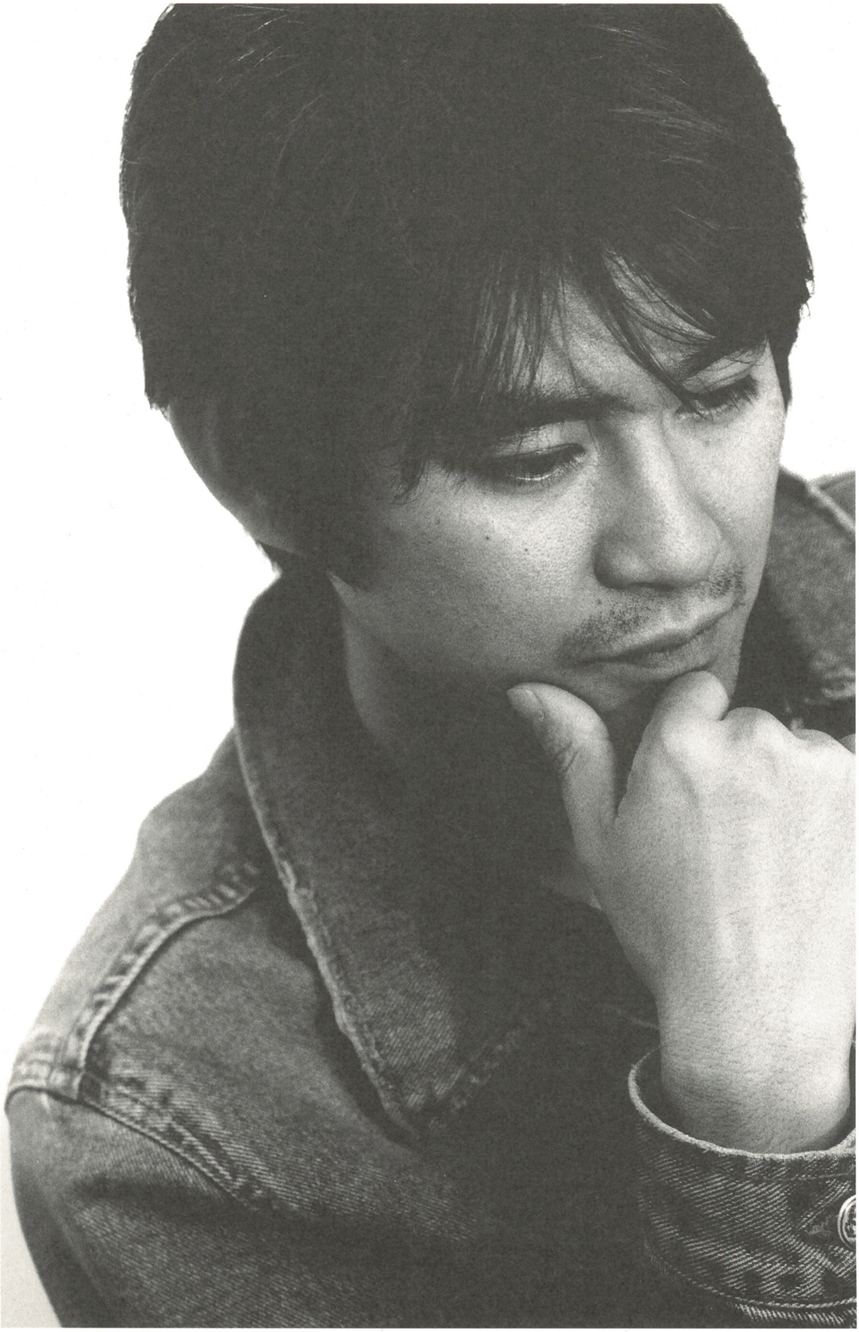
「心の中にぽっかりと穴が空いて」心を埋めるゲームを！『スペースチャンネル5』スタート。

「お客様相談室」。1日に無数の問い合わせ電話がかかる、セガの窓口。『セガラリー』で成功をおさめ、ドリームキャスト[*16]でソフト制作を命じられた水口さんが次に入った部署がそこだった。ユーザーからのセガのブランド評価を研究し、そこで何を伝えればいいかを研究する。渋谷にオフィスを持ち、ストリートの熱を見極める。水口さんのゲーム制作術は、まず自分が感じることにあった。

——**『セガラリー』は『2』が出たり、様々なシリーズがありました。**

水口　僕がアーケードの中で一番満足したのは、『セガラリースペシャル』かな。ジョイポリスにある大きいヤツ。ボンネットのところにセガラリーを映し出して、実車そのものが油圧で動いて。あれを完成させた時は感無量でしたね。あれで何か「あー終わった」って思えた。

***16　ドリームキャスト**
98年、セガより発売された128ビットのグラフィックチップを持つ家庭用ゲーム機。通信用モデムを初めて標準装備した。アーケードゲームに迫るグラフィック能力を持つ。



UNITED GAME ARTISTS◎*Mizuguchi Tetsuya*

――アーケードで満足いくゲームを作れた、と。

水口　僕の中では『セガラリー』や『マンクス』は生理的な快感、快楽を追求していく方向だったんですよ。でも、そういうものを作っていくと、心の中にぽっかりと穴が空いてくるんだよね。その時に、鈴木（久司）さんに呼ばれて「おまえ、ひとりでコンシューマーに行け」って。当時は驚いたけど、それが『スペースチャンネル5』[*17]（98年）の始まりだった。

――ドリームキャストの立ち上げですか。

水口　そう。それで、ほかの業務をすべてスタッフに任せて。それから単身コンシューマーへ。

――それが9研の発足ですか。

水口　いや、すぐには発足しない。まず、僕はどこにも移る部署がなかったから、入交[*18]（昭一郎）さんのところに行って「お客様相談室に行かせてください」って頼んだわけ。

――お客様相談室？　電話を受ける業務ですか。

水口　それで1ヵ月お客様相談室にいたんです。セガが抱えている問題は何か、家庭用ゲーム機の現場とは何か、すごく吸収したかったんで、ゼロから出発の気持ちでね。でもね、人事部の人が僕の異動の通達を社内に回さなかったんだよね。だから、僕がお客様相談室にいるのを見て、みんなが……。

――ああ、水口は左遷されたと（笑）。

水口　そうそう。本当にそんな感じだった。当時の客相（お客様相談室）には室長さんがいて、いろんな話を聞いたよ。僕らが想像しないようなトラブルが起き

＊17　スペースチャンネル5
99年、セガよりドリームキャスト用ソフトとして発売。宇宙放送局のリポーターうららちゃんが、踊って宇宙人を撃退するという、『踊るマハラジャ』的痛快音楽ゲーム。

＊18　入交昭一郎
当時のセガの社長。もと自動車メーカーのホンダの副社長であり、ホンダのプリンスと呼ばれていた。ゲームの制作者から親しまれており、ドリームキャストのコンセプト作りにおいて尽力した。

たり、逆にじーんとくるようないい話もあって。それは、お婆ちゃんからの電話で「孫に買ってあげたピコ[*19]が壊れてしまったんだけど、セガの人が優しく対応してくれて孫に喜ばれた。セガさんと一生付き合っていきたい」っていう……。これは何かいいな、と思った。ゲームを作っていて人から感謝されることってなかなかないから。

――もしかして、穴がぽっかりと空いた心を埋めるのは、そういうものかもしれない。

水口　そういうセガのカルチャーを大事にしたい、そして新しいカルチャーを作っていくしかない、という結論になるんだよね。そういうことをしながらドリームキャストの戦略会議なんかに出ていたんです。それで次にどうしようかと考えていたら、ちょうど当時、瀕死のプロジェクトとして『スペースチャンネル5』という企画があったわけ。今の最終形とは全然違うゲームだったんだけど、そこに集まっていたスタッフがすごく面白かった。アウトローな雰囲気があって「こんな奴等がまだ羽田[*20]にいたんだ」って感じ。それで僕が引き受けてみるか、と思ったんだよね。でも、羽田にいたらいつか潰されるに違いないと思ったんで場所を変えようと。

――それで渋谷へ。

水口　そう。たまたま渋谷のビルに空きができたんですよ。すかさず「ここ獲った！」って(笑)。さっき言った『スペースチャンネル5』のチームを10人くらい呼んだんだよね。これは僕が客相(お客様相談センター)にいた頃に思ったことだけど、人の大勢いるところにいないと、大勢の気持ちはわからないんだよ。家庭用

＊19　ピコ
キッズコンピュータＰＩＣＯ。対象年齢は3歳以上。ピクチャーコンピュータの頭文字をとって名づけられた。その名のとおり、すべての操作を絵で表現している。対応ソフトの本数は130本以上。総販売台数200万台超の隠れたベストセラー。

＊20　羽田
セガの本社は、東京都大田区羽田にある。社員がセガ本社を指す時に「羽田」と呼ぶ。なお、羽田にはセガの社屋が集中している(社員寮もある)。

のゲームは子どもからおねーさん、おじいちゃんやおばあちゃんまで一般層に受けなくちゃいけない。だったら一番人がいる渋谷に行こう。そう思って、渋谷に引っ越したわけ。

――「心にぽっかり空いた部分を埋める」作業ですね。

水口　そう。そこで気づいたことはすごく大きかった。それは「ゲームデザインとは何だろう」ってこと。アーケードゲームを作っている頃は、ゲームデザインってすごくシンプルだったんですよ。でも、『スペースチャンネル5』では、人間の欲求をどうやって満たしていくかっていうスキームにトライしてみた。それで今度はみんなと話しあいながら、1年半はミーティング、ミーティング、ミーティング。みんなが嫌になるぐらい激しくミーティングしたり。これ以上やると雰囲気がマズくなるな、って時は2時間で切り上げたり。

――打ち合わせ漬けですね（笑）。

水口　CGアニメーションの表現力を上げないといけないなあと思ったら、知り合いのパントマイマーを呼んできたり。キャラクターの打ち合わせの時も、「うらら」というキャラクターが女性からも男性からも愛されるためには何が必要なのか議論した。でも、こういう議論では僕の意見よりも、女の子の意見の方が説得力があったりするじゃない。

――女の子は平気で「かわいくなーい」なんて言いますしね（笑）。

水口　そういう意味ではウチの女性チームはすごく活躍してくれた。何人かで「チームフェロモン」というグループを作って、「グッとくる」女の子像を議論して、その結果を社内のホームページにアップしてくれて。それを検証しているうちに



いくつかの魅力的なキャラクターの条件が見えてきて、それを「うらら」に混ぜ込んでみたり。

――それで、あの「うらら」ちゃんの魅力が生まれたのかあ。

水口　僕は子どもの頃からギャンブルやテレビゲームも含め、いろんな遊びをしてきたわけだけど、面白いと思うには、自分なりのひとつの法則があるんですよ。それは「気」みたいなもの。「気」というか「気持ちの化学反応」みたいなものなんだよね。

――気持ちの化学反応ですか。

水口　STOMP[*21]というパフォーマンスグループがいるんですが、彼らの公演をニューヨークにスタッフとともに見に行ったんです。その公演の幕間のこと。メンバーが現われて、拍手をひとつ観客にするんです。観客が何だかよくわからないまま拍手をひとつ返すと、メンバーがすかさず2回拍手を返す。観客も2回拍手をすると、次は3回、4回と数が増えていく。そして最後にメンバーがすごく難しいリズムを刻み始めるんです。観客はそのリズムを真似しようと、必死になって拍手をするわけ。たちまち観客は大盛り上がり。拍手だけで盛り上がるなんてすごいと思いましたよ。この反復が、じつはゲームにすごく重要なところで。その中でどういう風な化学反応を起こしてあげるかが「ゲームデザイン」の大事なところなんですよね。

――このたび、水口さんはセガから分社化してユナイテッド・ゲーム・アーティスツの代表になったわけですよね。この社名の由来は?

水口　優秀なゲームを作るクリエイターが集う「ユニオン」。この前ニューヨーク

＊21　STOMP
イギリスロンドン出身のパフォーマンスグループ。ゴミバコのフタ、モップ、ながし台、マッチなどの、どこにでもあるありふれた生活用品を使って、男女8人がステージ上でリズミカルなサウンドと踊りを披露する。

に行った時、タクシーの中で運転手に「何をやってる人?」と聞かれて「ゲームを作っています」と答えたんだよね。そうしたら「じゃあ、あんたはアーティストかい?」って言われたんだ。「新しいモノを作る人はみんなアーティストだろ? この国ではそういう人をアーティストって言うんだよ」って。彼は正しいと思った。そこで「うん」って言えなかった自分も悔しいと思った。アーティストっていうと日本では大げさなイメージがあるけど、エンタテインメントを作る人はアーティストなんだよ。ウチの会社は全員その意識を持っていたい。そういう理想を持ち続けていたいと思って、名前を付けたんです。

――タクシーの運転手に、今度は胸を張って言えるように。

水口　(笑)この間、GDC[*22]に出た時に、英語でスピーチしたんだよ。そうしたら、終わった直後にすごく人が集まってきたんだよ。「ゲーム面白かったから、握手をしてくれ」「サンキューって言いたかっただけなんだ」って。あれは感動的だったなあ。そういうのが全部勲章になって、次のゲームの力になるんだよね。

マエストロの横顔

すっと差し出された右手。

インタビューを終えて、別れの挨拶をしようとした時、ふと水口さんの右手が差し出されました。

彼はいつも人と出あう時、別れる時に握手を交わすのです。

＊22　GDC
毎年、アメリカのサンノゼで開催されているゲーム・ディベロッパーズ・カンファレンス。99年、日本のゲーム制作者としてセガの水口哲也さんと鈴木裕両氏がスピーチをした。

『スペースチャンネル5』が発売される前、初めて彼にあった僕は、最初に右手を差し出され、少々戸惑ってしまいました。日本のゲーム制作者を取材する時には、なかなか見られない習慣だったからです。しかし、僕はぐっと手を伸ばすと握手を交わしました。以来、僕は水口さんとあった時に握手を交わしています。『スペースチャンネル5』の発売日に、心配そうにゲームショップを巡っていた水口さんとも、アメリカのE3（エレクトロニック・エンタテインメント・エキスポ）で、水口さんとあった時も握手をしました。

握手を交わすと、出あった時の記憶が頭の中だけでなく、体の中にも刷り込まれるようです。

今回のインタビューでも僕らは握手を交わし、別れを告げました。



UNITED GAME ARTISTS◎*Mizuguchi Tetsuya*

セガラリーチャンピオンシップ

ラリーカーによるレースを再現した、カーレースゲーム。専用の体感筐体があり、タイヤの反力が伝わってくるステアリング、振動する座席など、現実のラリーコースをドライブしているかのような迫力を感じることができた。

コースの凸凹、水溜り、ぬかるんだドロ、雪がCGで描かれており、さらにコースの外を歩く人やコースそばの牧場で飼われている牛まで描き出されている。ただ、風景を見ているだけで面白い。大自然を相手にして、荒馬のようなクルマを乗りこなす、ラリーならではの興奮が見事に再現されているのだ。

クルマの後輪をスライドさせて走り抜けるドリフトの快感。水たまりの上を水しぶきを上げながら横切る爽快さ。プレイヤーの気分を盛り上げるためのたくさんの演出や仕掛けが本作には満ちあふれている。水口哲也の満を持してのアーケードデビュー作だ。



1994年発表
アーケードゲーム　発売元／セガ
写真はドリームキャスト版『セガラリー2』より

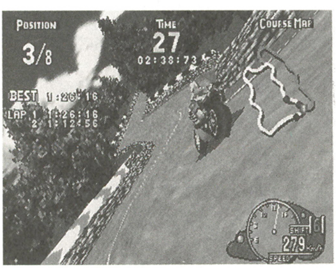
マンクスT.T.

イギリスとアイルランドの間に浮かぶ、マン島を舞台にしたバイクレーシングゲーム。マン島の美しい自然をCGで再現し、その中を平均時速200キロ以上で突っ走る。

激しい高低差がついた路面の上を走ると、バイクがジャンプし、前輪を持ち上げたウイリー状態へと突入する。バイクならではの派手な演出が、なんとも気持ちいい。コーナーへの進入速度を変えると、コーナリングの感覚が変わるなど、いかにもバイクならではの微妙なゲームデザインが施されていた。

アーケード用の体感筐体は、ほぼバイクと同じ大きさのモデルにまたがり運転する。正面に付いているのは50インチの大型プロジェクター。ここにゲーム画面が映し出される。映像の中に飛び込むような迫力は圧巻だ。

85年の『ハングオン』以来、体感ゲームを作り続けてきたセガの伝統を受け継ぐ1本となる。



1995年発表
アーケードゲーム　発売元／セガ
写真はセガサターン版より

水口哲也　作品集

1994年
セガラリーチャンピオンシップ
アーケードゲーム　発売元／セガ

1995年
マンクスT.T.
アーケードゲーム　発売元／セガ

セガラリーチャンピオンシップ
セガサターン用ソフト　発売元／セガ

1998年
ツーリングカー・チャンピオンシップ
アーケードゲーム　発売元／セガ

1998年
セガラリー2
アーケードゲーム　発売元／セガ

1999年
スペースチャンネル5
ドリームキャスト用ソフト　発売元／セガ

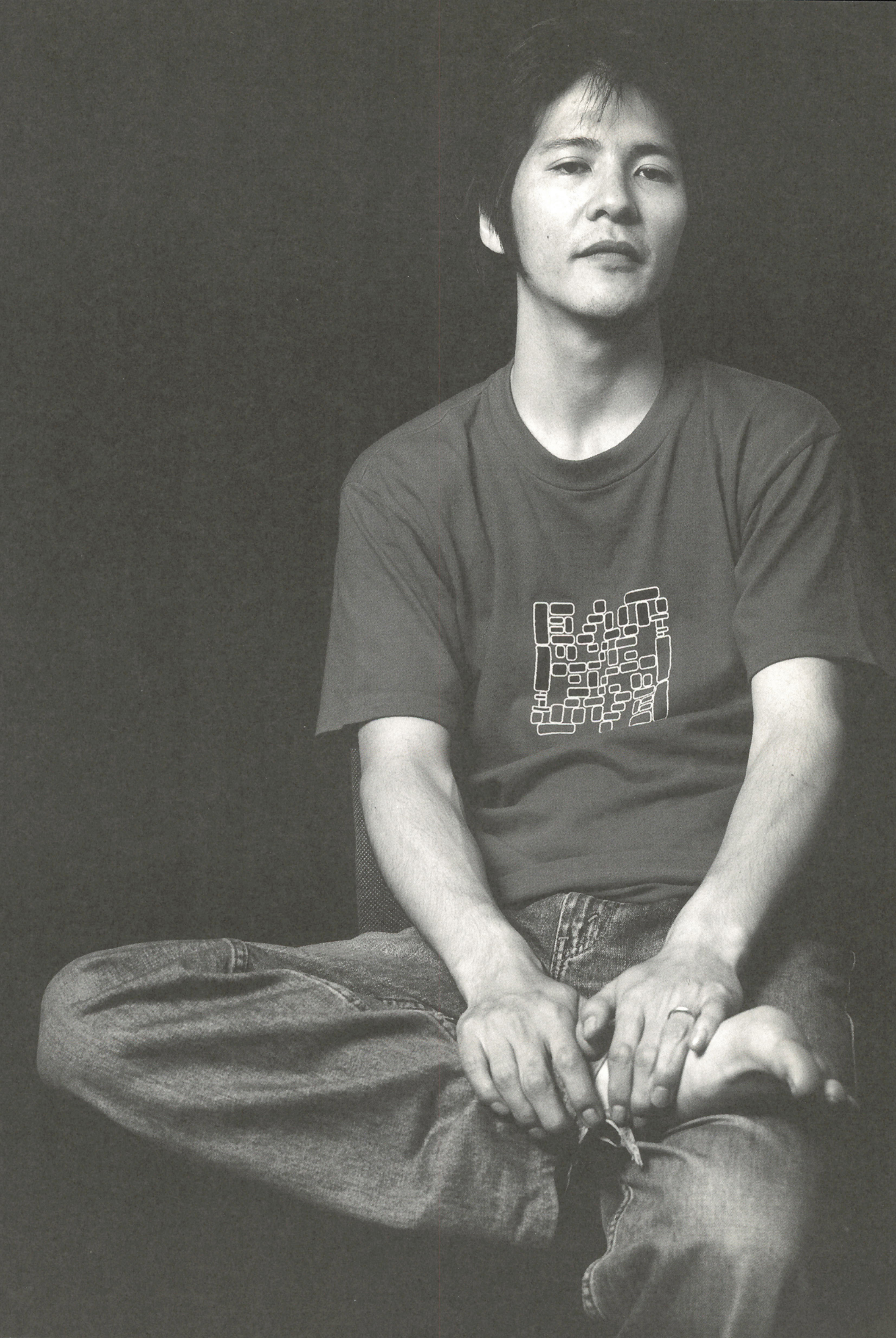
スペースチャンネル5

宇宙からやってきたモロ星人に乗っ取られたスペースポートを、宇宙放送局チャンネル5のリポーターうららちゃんが、踊って救うという、豪快なリズムアクションゲーム。ゲームは、敵が指示する操作を、リズムにあわせてボタンで押していくという、いたってシンプルなルール。しかし、単純なルールにもかかわらず、表打ちのリズム、裏打ちのリズムをとらえながらボタンを押していると、楽しくなってくるのだから不思議だ。音楽にあわせて踊る、主人公うららちゃんのかわいさも素晴らしい。

音楽はKen Woodman & his Picaddilly Brassという60年代のビッグバンドジャズ。レトロフューチャー的CG世界と見事にマッチして、どこか懐かしい未来感を作り上げている。ただ明るく楽しいだけのゲームではなく、様々なポジティブなメッセージが込められた1作。クライマックスに流れるコーラスによるメインテーマには思わず感動。



1999年12月16日発売
ドリームキャスト用ソフト
発売元／セガ



飯田和敏

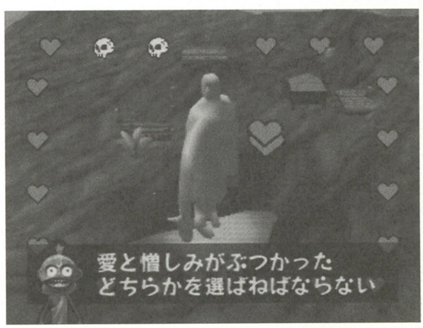
Iida Kazutoshi

1968年11月26日生まれ。千葉県船橋市出身。
93年、多摩美術大学油絵科卒業。
同年、アートディンク入社。
96年、アートディンク退社。
同年、パーラム設立。

へこます、盛り上げる、植える、枯らす、ふんづける、抱く、壊す。そして湧き上がる愛と憎しみ。

南の島に闖入してきた謎の巨人。プレイヤーはその巨人となり、南の島で1日を過ごしていく。それが『巨人のドシン1』だ。1日の過ごしかたは自由。巨人は地面をつかんで島を変形させてもいいし（巨人だから力持ち）、ジャンプして地面をへこませて水没させてもいい（巨人だから体重が重い）。また、島の住民と仲良くなってもいいし（巨人だから神様扱い）、住民を踏み潰すこともできる（巨人だから恐ろしい）。住民から愛されたり、憎まれたりすると巨人の体はどんどん大きくなっていく。もちろん巨人は何もしなくてもいい。住民は勝手に暮らし、1日は勝手に終わっていく。自律した箱庭のような世界で、自分はこの島で何をしたいのか。そして、自分はこの世界とどう関係をとっていくのか。ゲームを遊んでいるつもりが、自分自身を見つめてしまっている！　瞑想にも似た、静かな時間を過ごせるゲームなのだ。

NINTENDO64の3Dスティックを使って、島の大地を粘土のようにこねまわす感覚は、新鮮そのもの。まさしくNINTENDO64のコンセプトである「触れる映像」を体現したゲームとなっている。



僕の記憶がたしかならば、「ゲーム作家」と最初に公に名乗り始めたのは飯田和敏さんだ。

それまでゲームの制作者たちは自分の名前を隠し、ペンネームや仮名でしかメディアに出なかった。他社からスタッフを「引き抜かれる」ことを恐れた、大手のゲームメーカーが開発スタッフの名前を伏せたがったのだ。本書のようなゲーム制作者へのインタビューの書籍がこれまでほとんど存在しなかったのも、そんな理由によるのだろう。

ゲームは人が作っているものだ。だが、その作っている人に対しては光が当たることが少なかった。

飯田さんが「ゲーム作家」を名乗り始めた時期は、制作者の名前を隠す慣習が徐々に失われ始めた頃、ゲームソフト制作に必要なコストや人員の規模が肥大化し、ゲームソフト自体が没個性化していくという流れに、ゲーム業界全体が変化を欲していた頃だった。

会社を離れ、「ゲーム作家」としてひとりでゲームと向かい始めた飯田さん。だからこそ、飯田さんの話はとてもスリリングだ。彼の悩みや選択は今のテレビゲーム業界全体がぶつかっている問題や選択肢に不思議とシンクロしている。

「じわじわとゲームに蕩(とろ)けていく感じだった」
美大生がゲーム業界を目指した理由

東京のベッドタウン、千葉の新興住宅地で育った飯田さん。急激な宅地造成のために生まれた空き地で想像力を膨らませながら「ごっこ遊び」をする毎日を送ったという。幼少期に並外れた想像力を育て上げた飯田さんは、高校に入ると大井武蔵野館などの映画館へ通うようになる。そこで見たのが石井聰亙監督の『狂い咲きサンダーロード』[*1]『爆裂都市～バーストシティ～』。その過激な映像と演出に刺激をうけた飯田さんは、美術大学に入学する。

――飯田さんのゲーム初体験はずばり何ですか。

飯田　それこそ『スペースインベーダー』[*2]（78年・タイトー）ですよ。駄菓子屋に突然現われたアップライトの筐体。ミカン箱の上に乗って、みんなが遊んでいるのをギャラリーとして見ていました。

――美大生の頃はどんなゲームをやっていたんですか。

飯田　PCエンジン[*3]中心だった。裏目に出ることはわかっていながらコア構想に夢中でしたよ。『PC原人』[*4]（89年・ハドソン）『R-TYPE』（88年・ハドソン）、ヒットしていたゲームは普通に遊んでいたなあ。学生時代にゲームは最高だと思っていたから。

――どうしてゲームは最高だと思っていたんですか。

飯田　『シムアース』[*5]（90年・マクシス）や『アトラス』（92年・アートディンク）に衝

＊1　狂い咲きサンダーロード、爆裂都市～バーストシティ～
どちらも石井聰亙監督作品。『狂い咲きサンダーロード』は80年に公開されたバイオレンスアクション。『爆裂都市～バーストシティ～』は82年に公開。なお、飯田さんはコナミの小島秀夫監督から、石井聰亙監督のビデオを譲ってもらったことがあるとか。

＊2　スペースインベーダー
78年、タイトーから発表。国内外でいち大ブームを巻き起こした。シューティングゲームの元祖。西角友宏が手がける（インタビューは本シリーズVOL.1に収載）。

＊3　PCエンジン
87年、NECから発売された家庭用ゲーム機。ハードの量産、販売をNECエレクトロニクスが担当し、主要チップおよびソフトの開発をハドソンが担当した。88年には家庭用ゲーム機としては初めてとなるCD-ROMユニット、CD-ROM2（ロムロム）を発表。高い描画能力で、コアなファンを獲得した。

撃を受けたんだよね。あれはとんでもないゲームですよ。ゲームとしてはどうかと思うんだけど(笑)、とにかくコンセプトに驚いた。とくに『シムアース』はガイア理論を題材にしているからね。当時、インゴ・ギュンター[6]というアーティストが地球儀をたくさん作って、食糧危機の地帯を赤く塗ったりするインスタレーションを行なっていたんだけど、すでに『シムアース』のようなゲームはアートに近いことを平気で実践している。しかも、ゲームは『ドラゴンクエスト』(86年・エニックス)のように、最大300万本を売り上げる大きなマーケットを持っている。この格差は何だろうと考えた時に、ゲームというものは素晴らしいんじゃないかと思い当たったわけ。当時のテレビゲームはとてもポップなものだったんです。それで、その頃からアルバイトでゲームを作る仕事を始めるんですよ。PCエンジンのゲームを作っていた。

——それはどんなお仕事ですか。

飯田　ドッター、いわゆるドット打ちですよ。『YAWARA!』[7](92年・ソフィックス)や『コブラ～黒竜王の伝説』(89年・ハドソン)。そこでMS-DOS[8]のコマンドを覚えました。まだ5インチフロッピーの時代。

——キャラクターを描いていたんですか。

飯田　そう。そこで先輩にエルフ[9]の耳の角度について叱られましたよ(笑)。とにかく地味な仕事だったね。会社に行ってはコツコツとドットを打って。でも、楽しかったんですよ。仕事をしている間に、じわじわとゲームに蕩けていく感じ。

——それと同時に電通のゲームセミナーに行ったんですよね。

飯田　そう。任天堂と電通が一緒に主催したセミナーで、一種のメセナのよう

＊4　PC原人、R-TYPE
『PC原人』は89年、ハドソンよりPCエンジン用ソフトとして発売。原始人のPC原人くんが大暴れするアクションゲーム。頭突きで攻撃、頭を地面にぶつけると大地が揺れる。キャラクターデザインはレッドカンパニー。『R-TYPE』は88年、ハドソンよりPCエンジン用ソフトとして発売されたシューティングゲーム。アーケード版はアイレムより発表された。

＊5　シムアースやアトラス
『シムアース』は90年、マクシスより発売されたパソコン用ゲーム。神の立場から、ひとつの惑星における生物の進化をたどっていくゲーム。地軸の傾きを変化させたり、陸地を隆起させて生物を育てていく。やがて原生生物は高等生物に進化し、原子力を持つまでにいたる。ゲームデザインはウィル・ライトが担当。『アトラス』は92年、アートディンクより発売されたパソコン用ゲーム。大航海時代、未知の大陸を目指して船を進める。土地発見の報告を聞いて、世界地図を書き換えていくことになる。どちらも哲学的な世界観が評判となった。

なもの。そこで『スーパーマリオブラザーズ』（85年・任天堂）の作者の宮本茂さ[*10]んと出あうんです。自分の中でとても偉大な人だから、ドキドキしましたよ。もちろん今でもあうと、ドキドキするけど。

――そのセミナーでは参加者全員がゲームを作るんですか。

飯田　グループごとに企画を立てて、プログラムまで組むからかなり実践的。でも、最後までゲームを完成した人はあまりいなかったですね。俺はサボってばっかりだったから何も貢献しなかったんだけど、一応手伝った。俺の出した企画書は「100年に1度眠りから覚めたドラキュラが生娘の生き血を吸う」というゲーム。一定量の血を吸うと面クリア。でも、あまり血を吸いすぎると生娘が減っていくわけ。しかも性の解放が起きて、ドラキュラが困る。そんなゲームだったんだよね。個人的には笑える企画だなと思っていたんだけど、宮本さんが、「血を吸う感覚をコントローラで表現できたら、面白くなるよ」と言うんですよ。吸うって行為とボタンを押すっていう行為はベクトルとして正反対。それを一致させたら成功するって、ゲームって奥深いんだなぁ、とショックを受けましたね。

「もっと眠くなるようなゲームがあってもいい」『アクアノートの休日』誕生。

３ＤＣＧで描かれた空間を具体的な目的もなく散策する。何かと戦うこともない、力強い物語もない。そして、ぼんやりと空間をたゆたううちに、いつしか時間が過ぎていく。飯田さんのゲームには、そんな独特な世界が広がっている。

＊6　インゴ・ギュンター
ドイツのメディアアーティスト。88年より「ワールド・プロセッサー」というプロジェクトを開始。発光する地球儀に、様々な事象を描きこんでいく。

＊7　YAWARA!、コブラ～黒竜王の伝説
『ＹＡＷＡＲＡ！』は92年、ソフィックスより発売。同名コミックのデジタルコミック。『コブラ～黒竜王の伝説』は、89年ハドソンが発売したデジタルコミック。

＊8　MS-DOS
Microsoft Disk Operating System　81年にマイクロソフト社が発表した汎用ＯＳ。ウィンドウズが主流になる以前は、世界で最も普及していたＯＳだった。

＊9　エルフの耳の角度
ファンタジー小説やアニメに登場する妖精エルフ。その耳は尖っているというのが定説だが、その耳の角度について、飯田さんはゲーム会社の先輩に叱られたことがある。



PARAM◎*Iida Kazutoshi*

彼のデビュー作『アクアノートの休日』は、まさに彼の作風の核となる1作だった。そして飯田さんは、1作目の勢いに任せて2作目『太陽のしっぽ』で、自分の世界を確立する。

――アートディンクにはグラフィッカーとして即戦力で入社したんですよね。

飯田　そう。会社では『A列車で行こうⅣ』[*11]（95年・アートディンク）や『ルナティックドーン』[*12]シリーズ（アートディンク）のオープニングムービーを作ったりしていた。

――当時からアートディンクは大きな会社だったんですか。

飯田　いや、まだ小さかった。俺が入った時が40人くらいで、退職した時は100人以上。大きくなっていく最中にいたから、そこで自由なことをさせてもらえていた良き時代だったんだよね。

――プレイステーションに参入するぞ、という時期ですよね。

飯田　うん。だから「新しい企画を募集します」という社内コンペがあって、そこに『アクアノートの休日』[*13]（95年・アートディンク）の企画を出したら、通ったわけ。

――どんな企画内容だったんですか。

飯田　海の中のゲームですってことだけを書いておいた。その時、僕の中ではゲームの多様性みたいなことを考えていて、やはり『ストリートファイターⅡ』[*14]（91年・カプコン）や『バーチャファイター』（93年・セガ・エンタープライゼス）のよう

＊10　宮本茂
『ドンキーコング』『スーパーマリオブラザース』『ゼルダの伝説』など多くのヒットゲームを制作。任天堂情報開発部部長。（インタビューは本シリーズVOL．1に収載）

＊11　A列車で行こうⅣ
95年、アートディンクより発売されたパソコン用ゲーム。土地に線路を敷き、周囲の街を大きくする。

＊12　『ルナティックドーン』シリーズ
アートディンクより発売されたパソコン用ゲーム。自由度の高いロールプレイングゲーム。特定の物語が用意されておらず、様々な小イベントを積み重ねて自分なりの冒険が楽しめた。

なアッパー系のゲームが多かったから、もっと眠くなるようなゲームがあってもいいんじゃないかという提案だったんですよね。美術的な裏づけもあったけど、それは僕の中だけで整合性をもたせただけ。

——ちなみに美術的な裏づけというのは？

飯田　３Dを使ったゲームは画面の奥に向かって、立体空間を作るじゃないですか。これは油絵の技法と親和性が非常に強いと思った。だから、美術的にテレビゲームにアプローチすることもできそうだ、とね。

——3年目のグラフィッカーがプレゼンテーションに参加したわけですね。

飯田　誰でもコンペに参加できたんだよ。企画職というのが当時のアートディンクにはなかったんだよね。たいていはプログラマーがディレクターを務めていた。

——面白ければ誰でもいいという時代。

飯田　うん。今のゲームメーカーには企画という職種があるみたいで、びっくりするよ。そんな仕事は本来なかったもん。俺はこう見えても現場たたき上げだから（笑）。

——たしかに現場10年。

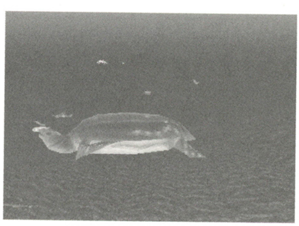
飯田　ドット3年、現場10年（笑）。

——『アクアノートの休日』のようなゲームは、作る時にどこが完成かわかりにくいゲームだと思うんですが、どんな目標で作っていたんですか。

飯田　そこはもう会社員ですから、発売日から逆算して、何ができるか計算した上で、できることだけをやったんですよ。最短距離で。

——水中[*15]に潜ると不思議な遺跡があったり、ＵＦＯがいたりと、いろいろと

＊13　アクアノートの休日
95年、アートディンクより発売されたプレイステーション用のシミュレーションゲーム。プレイヤーは海中を自由に散策し、魚や不思議な生物を発見する。ゲームの目的は特になく、クリアや勝ち負けの概念もない。ゲームの常識を覆した、まったく新しいタイプの作品。



＊14　『ストリートファイターII』や『バーチャファイター』
『ストリートファイターII』は91年、カプコンより発表の2Dの対戦格闘ゲーム。『バーチャファイター』は93年、セガより発表の3Dポリゴン対戦格闘ゲーム。前者は2D格闘ゲームの、後者は3D格闘ゲームの代表格とされている。どちらも「戦う」という題材を扱った過激でアッパーなゲーム。

仕掛けがありましたが。

飯田　もうちょっと作り込みたかったんだけど、時間的な折り合いで断念したことも多かった。

――3Dの試みというのは飯田さんの中では初めてでしたか。

飯田　ああ、3Dは初めて。ポリゴンも初めて。魚の50匹ぐらいは僕がモデリングをしました。有機物で、しかもエイリアンや人でもなくて、普段自分たちが食べているものをモデリングするというのはとても愉快だった。

――『アクアノートの休日』はゲームを普段やらない人に受けたかと思えば、女の子から意味がわからないって苦評が出たりして。賛否両論でしたよね。

飯田　別に女性や子どものことを考えていたわけじゃないし、自分のことしか考えていなかった(笑)。形になるにつれ、「これは面白いのかなあ？　いや、面白いはずだ」と自分に言い聞かせていたから。

――20万本出荷して初期のプレイステーションの原動力となった。『アクアノート』プロジェクトは成功という結果で終わったんですね。

飯田　ゲームユーザーって許容量が大きいなあと思った。やっぱりゲームを選んでよかった、俺が「ゲームは最高だ」と思ったことが間違っていなかったんだなあ、と。

――その結果、次作『太陽のしっぽ』[*16]（96年・アートディンク）を作れることになって。

飯田　『しっぽ』に行くまでは意外と短い。休暇もなく、『アクアノート』の余熱のようなものがあったから、すぐに魚の次は地上だ！　って。企画を進めていたん

＊15　水中に潜ると不思議な遺跡があったり、UFOがいたり
『アクアノートの休日』で海底を進んでいると、突然海底に不思議な遺跡がそびえ立っていたり、UFOが姿を見せたりする。ゲームに直接影響する要素ではないが、本作のミステリアスさを演出する事象。

だけど、会社からGOが出るのが遅かったね。『アクアノート』の結果を見てからだった。

――タイトルの『太陽のしっぽ』というのはどういう意味ですか。

飯田　ユングの著書に出てくる言葉で、別にたいした意味はないんです。現代の精神分裂病者が「風が吹くのは太陽のしっぽが揺れるからだ」と言った言葉が、インディアンの伝承にある言葉と同じだった。それをユングが共時性を証明するのに使ったという。そこからきているんです。

――『太陽のしっぽ』といえば、主人公が大地を走っていたら、突然ぱったりと寝たり。走りながら寝てしまうのは、本当に笑った。あれは大胆なゲームだったと思います。

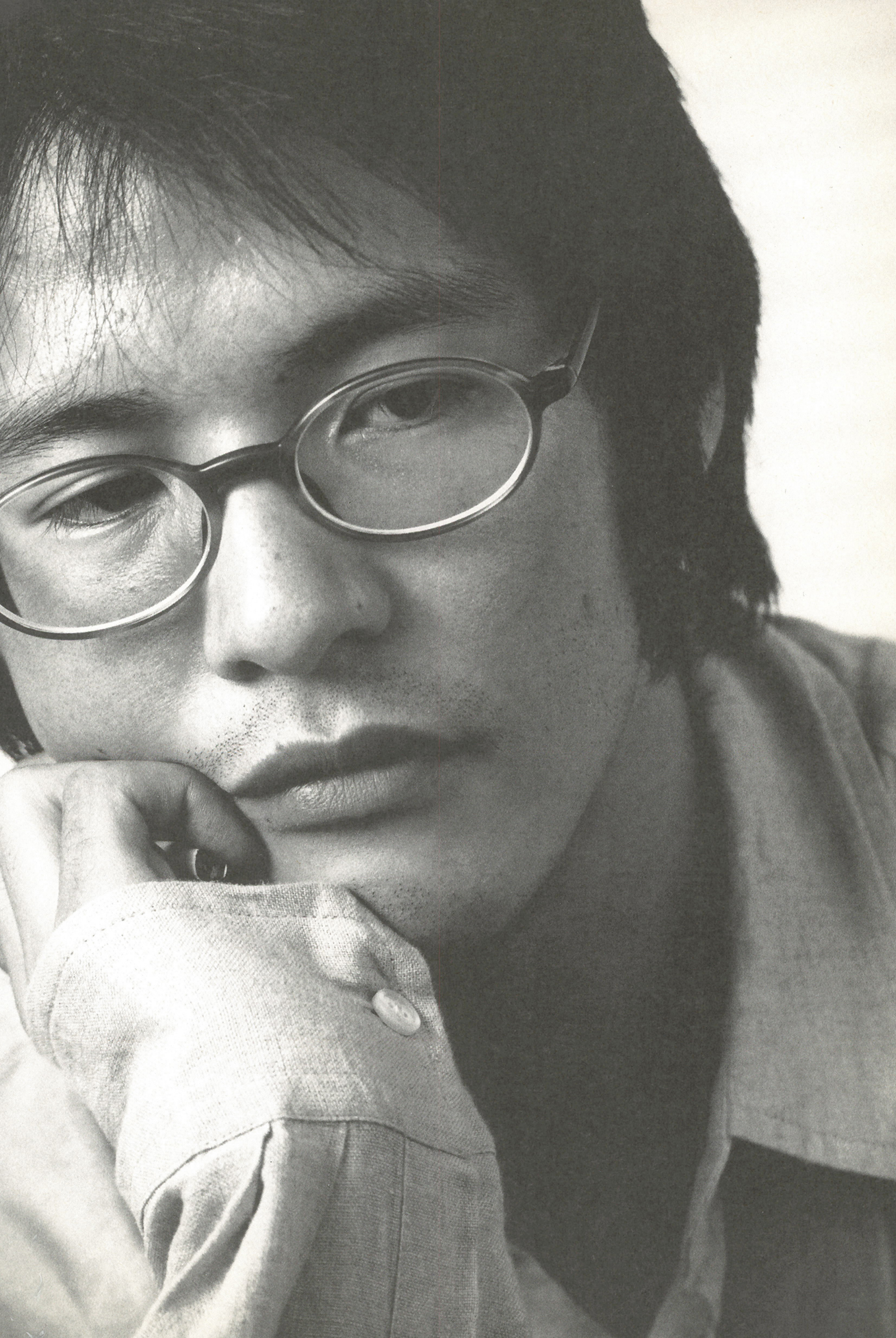
飯田　走っていても、いきなり寝てしまうという原始人の動きは狙っていたものではなかったんですけど、面白いからOK。そもそもあのゲームは、走って、食って、疲れたら寝るという原始人の生活を描くゲームだったわけ。それを組み合わせることで、お笑いのような効果をもたらすとは気づいていなかった。意外なドラマ性も生まれたし。

「何かでっかい人が出てくるゲームを作りたい」
独立、そしてマリーガルマネジメントとの出あい。

『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』ともに好セールスを上げながらも、飯田さんは悩んでいた。自分がゲームを好きなように作るということと、会社のた

＊16　太陽のしっぽ
96年、アートディンクより発売されたプレイステーション用ゲーム。プレイヤーは原始人となり、3Dで描かれた原始世界を自由に散策。空腹になったら落ちている食べ物を拾うか、狩りをして動物を倒す。夜になると、勝手に眠ってしまう。はっきりした目的は設定されていないが、「象牙」を集めることで、塔を建て太陽のしっぽに触れることができる。





めに売れるゲームを作るということは違うのではないか。個人と会社、その狭間に立たされた彼は退社し、自分のゲーム作りを模索し始める。そこでめぐり合ったのがゲーム制作者に制作環境を援助するマリーガルマネジメント[*17]という新しい仕組みだった。この支援を得て、彼は64DD[*18]という新しいゲーム機で『巨人のドシン1』（99年・ランドネットディディ）を作り始めるのだった。

――衝撃的なその2作を作った後、飯田さんはアートディンクを退職しますよね。どうして退職したんですか。

飯田　はたと社会人としての自分に気づくわけです。会社に勤めている以上、会社に利益をもたらさなくてはいけない。だけど、自分にはマーケティング的な作りかたはできない。このまま会社にいていいんだろうか、と。

――何でそういうことに気づいてしまったんでしょう。なかには気づかない人もいると思うんです。

飯田　熱が冷めちゃったからだよね。プレイステーションで3Dのゲームを初めて作り、ひと通りのことができた。それで目標をクリアしてしまったから。辞表を書きましたよ。書きかたの本を読んで「一身上の都合により」って。

――退職後の職は決まっていたんですか。

飯田　全然決まっていなくてね。今考えるとひやひやしますよ。ただ、インターネットがだんだん注目を浴びていた頃だったから、その仕事をやろうかな、と思っていたんです。それでたまたまインターネットの大きな仕事が来たんだけど、

＊17　マリーガル・マネジメント
ゲーム制作者に理想的な開発環境を提供しようという試み。様々な投資家から資金を募り、ゲーム制作者に投資するファンドを設立。ゲーム制作者はその資金を元にゲームソフトを制作する。投資者は販売本数にあわせて、分配を得ることができる。飯田さんのほかに多数の制作者が参加している。

＊18　64DD
NINTENDO64を拡張するディスクドライブ機器。大容量のデータの書き換えが可能になった。ランドネットディディ会員に配布された。

「発注先は法人じゃないと駄目」と言われたんで、『アクアノート』を作って、すでに会社を辞めていたふたりと100万円ずつ出して法人を作ったんです。

――それがパーラム？

飯田　うん。パーラム[*19]の最初の仕事はインターネットエキスポの松下館のネットゲームなんですよね。ブラウザで遊べるものだったんだけど。でも、当時としては頑張った。

――インターネットの分野でずっとやっていこうと思っていたんですか。

飯田　その頃、NINTENDO64[*20]が出て『スーパーマリオ64』（96年・任天堂）を遊んだら、とっても面白かったんですよ。プレイステーションも面白いハードだと思ったんだけど、NINTENDO64には3Dスティックが付いていた。とてもいいインターフェースだと思ったので、NINTENDO64でゲームを作りたいなあと思いながら、インターネットの仕事をしていたわけ。その時、ちょうどマリーガルマネジメントが立ち上がったんだよね。

――ゲームソフトに対して投資家を募って、ゲーム制作者に自由なゲームを作れる環境を提供するプロジェクトですね。

飯田　そう。桝山（寛）[*21]さんの紹介で、マリーガルマネジメントを知るわけ。桝山さんとは『アクアノート』を作った直後ぐらいから知りあいで、ずっと人生相談みたいな相談をしていたんですよ。それで「NINTENDO64でゲーム作りたいと思ってるんですけど、どうしたらできるんですか？」と相談したら、翌日「できるかもしれないよ」って。

――その時点では『巨人のドシン1』の構想はあったんですか。

＊19　パーラム
飯田さんの所属する有限会社。パーラムとはサンスクリット語で彼岸という意味。

＊20　NINTENDO64
96年、任天堂より発売の家庭用ゲーム機。シリコングラフィックスの64ビットCPUを搭載、クオリティの高い3Dグラフィックスを表現できる。専用コントローラにはアナログ入力に対応する3Dスティックを採用。微妙な指の動きをゲームに反映できた。

飯田　もうありましたね。何か、でっかい人が出てくるゲームを作りたいって思っていた。

「生きていくためにゲームを作る」『ドシン』以後。歩み続けるゲーム作家。

個性豊かなプログラマー、CGアーティスト、ゲームデザイナーたちが集まり、1本のゲームを作る。飯田さんが『巨人のドシン1』で試みた制作スタイルはジャズのセッションのように、自由な空気に満ちたものだった。そしてその結果、3年間にわたる制作期間をかけて作り出された『巨人のドシン1』は、まさしく力作だった。巨人が南の島を散策し、住民たちと触れ合う。ジャンプして島の地面を凹ませてもいい、地面を持ち上げて山を作ってもいい。島の形を粘土のように変えながら、日々を過ごしていくのだ。しかも、この『巨人のドシン1』は『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』[*22]（2000年・ランドネットディディ）という補助ディスクを使うことによって、まったく違うゲームへと変貌するという、64DDの機能がなくては、実現不可能なアイデアが詰まった1本だった。

――浪人からの復帰作、『巨人のドシン1』は3年間をかけた力作でしたが、飯田さんとしてはどんな感想ですか。僕はすごく楽しませてもらったんですが。

飯田　うん。良かった。最初に思ったよりも、ずっと面白いゲームになったし、

＊21　桝山寛
テクノディレクター、ゲームプロデューサー。58年、東京生まれ。慶応大学文学部卒。『巨人のドシン1』のプロデューサー。

3年間夢中になって作って、幸せな時間だったと思います。自分も職場の隣に住んでいたから、文字通り寝食を共にしたプロジェクトだった。ただ、理想に近い形で商品にできたことは幸せなんだけど、現実はそこからも続くじゃないですか。そのことに気づいていなかったんですよね。夢から醒めても、日々は続くのであって、『巨人のドシン1』が終わった瞬間に、どっと疲れちゃったんですよ。

――3年間の疲れが襲ってきた。

飯田　健康に良くなかったですね。

――『巨人のドシン』シリーズは『アクアノートの休日』から続く、飯田和敏3部作を飾る華々しい作品だったはずじゃないですか。その脱力感はどこからくるんでしょう。[*23]

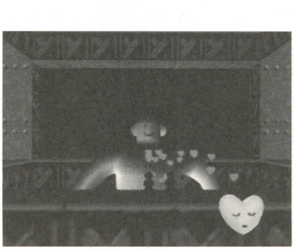
飯田　3部作を作り終わって「もうゲーム制作は終わり」というのが最も美しいと思っていたんですが、終わりきれなかった。その理由は、単に経済的なことから。ゲーム制作者、とくにディレクターとかだとつぶしが利かないから、ほかの仕事ができるわけじゃない。マリーガルマネジメントのおかげで会社の経営はしなくてもいいんだけれど、立場的にはフリーランスなわけです。そうすると、生きていくためにゲームを作らないといけない。

――「生きていくためにゲームを作らないといけない」!

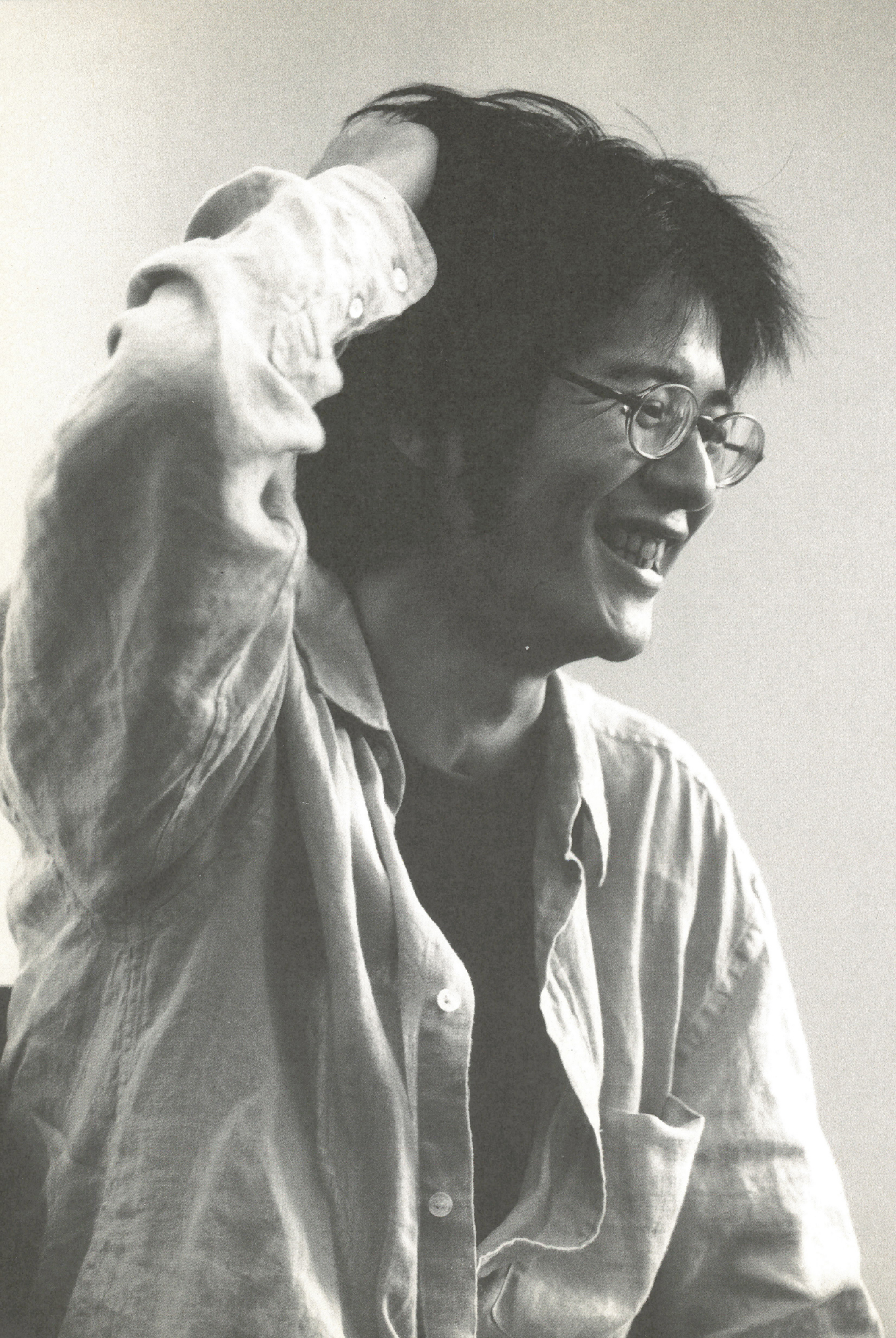
飯田　ゲーム作りはこれから2極化が進んでいくでしょうね。企業就労型のものと人本位のものと。

――その人本位の象徴が、ゲーム作家の飯田さんであったりするわけですよね。

＊22　巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
2000年、ランドネットディディより64DD用ソフトとして発売。『巨人のドシン1』のディスクと入れ替えることで、まったく違うゲームを遊ぶことができた。1996年世界ドシン博覧会跡でチビッコたちが、囚われた巨人を救うために暗躍する。イラストレーターの姉川たく、映像作家の西島大介が参加。



＊23　飯田和敏3部作
『アクアノートの休日』で海底を進むと、巨人の足跡を見つけることができた。そして『太陽のしっぽ』の舞台となる大陸は、かつて巨人が訪れたことがある土地。『巨人のドシン1』は海から巨人がやってくる。3つの作品がひとつの物語でつながっているのだ。



飯田　俺は必ずしも作家になりたかったわけではないんだよね。ゲームになりたかった。ゲームそのものになりたかった。

――「ゲームになりたかった」？

飯田　１９６０年以前に現代美術の世界でマルセル・デュシャン[*24]が作家性を否定しているわけです。ロックも80年代にパンクロックが「アンチヒーロー」を歌っていて、テクノではＫＬＦ[*25]も出てきていましたよね。作家という特権はすでに否定されているんですよ。もともと僕はそういった考えかたに共鳴していたわけ。その点、テレビゲームはそもそもインタラクティブ[*26]なものだから、プレイヤーがいないとゲームがそこに存在しえない。プレイヤーがスタートボタンを押さないと立ち上がらない作品っていう意味では、本来ゲームとはクリエイター不在の素敵なものなんですよ。僕はそこに憧れてテレビゲームの世界に踏み込んだはずだったのに。

――作家として祭り上げられてしまった、と。

飯田　自分自身、つい嬉しくなって、作家として出てしまった。本来ならこうやってインタビューを受けるのも、自己矛盾しているんだよね。

――でも、矛盾を抱えつつも激走しているわけでしょう。

飯田　そうそう。俺が言っているゲーム作家という言葉は「こういうものしか作れなくてすみません」という不器用さの証明なんですよ。

――ああ、太宰治の「生まれてすみません」。

飯田　俺のゲームは、ゲーム作家の不器用なゲームであるということなんです。昔、ゲームセンターは暗闇にあったでしょ。古本屋やライブハウスや名画座と似

＊24　マルセル・デュシャン
１８８７～１９６８年。フランス生まれ。１９１３年に米国で開催された「アーモリー・ショウ」に出品した作品『階段を降りる裸婦』がスキャンダルを巻き起こす。翌14年、アメリカでニューヨーク・ダダの中心人物となる。初期の作品以降はほとんど絵画を放棄。

＊25　ＫＬＦ
87年より開始されたジミー・コーティとビル・ドラモンドによるサンプリング・プロジェクト。片っ端から無許可サンプリングをすることで、音楽活動を繰り広げる。訴えられること数知れず。「ホワット・タイム・イズ・ラブ」は全英、全米ヒットを記録。ＪＡＭＳ、ＴＩＭＥＬＯＲＤＳ、ＳＰＡＣＥ、２Ｋと変名ユニットも多数。

＊26　インタラクティブ
双方向性。ゲームの世界ではよく使われる言葉。

たように、ゲームセンターは暗い場所にあった。「ひきこもる」場所だったんだよね。でも、今は世の中から注目を浴びすぎて、明るくなっている。テレビゲームは表舞台に立ってしまった。それが、俺にとってはまぶしすぎるんだよねえ。

——そのまぶしい業界で、飯田さんはどう生きていこうと思っていますか。

飯田　今、ちょっと興味があるのは、自分は物語を消極的に取り扱ってきたんだよね。最近、どんどん物語ゲームが増えてきたじゃないですか。その物語単体で見た時に、すごくリアルな物語って巧妙に避けられてるでしょう？　テレビゲームってすごく没入する遊びだから、そこに現代社会がつむぐ物語がリアルに物語られちゃうと、ユーザーはすごく苦しくなると思うのね。でも、矛盾上等、答えなんかない世界をちょっと突きつけてみたい。

——重くなりそうですね。

飯田　いや、もちろん面白いゲームとしてね。ゲームが産業として成熟してしまったことに対する退屈さみたいなものが、すごく今の自分のメンタリティに反映しているんだと思う。だから、もう一度「ゲームっていいじゃん」という気持ちを取り返したいですね。

マエストロの横顔

——『巨人のドシン1』『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合（ド解戦）』で一段落したように見える飯田さん。次の方向性はどっちなんでしょう。

PARAM◎*Iida Kazutoshi*

「うーん、『巨人のドシン』は終わったわけじゃなくってさ。俺としては思い入れのあるシリーズだから、ライフワークみたいに続けていきたいんだよね」

――手塚治虫の『火の鳥』みたいに?

「そうそう。『巨人のドシン〜男の国編』とかさ」

『ド解戦』では映像作家の西島大介さんとともにラップユニットとしても活動していた飯田さん。ゲーム以外の音楽活動も含めて『巨人のドシン』プロジェクトは続いていくようです。

「でもさ、やっぱ若い人たちってすごいよね」

――飯田さんだって若手じゃないですか。

「全然年齢的なギャップは感じているわけじゃないんだけどね。何で、こんなに勢いがあるんだって思っていたんだよ。でも、あれは若いからなんだね」

今は個人のゲーム作家には、なかなか生きにくい時代だったりします。最新ゲーム機で新作を作ろうと思えば、多額の制作資金が必要ですし、少人数だけではゲームを完成することは難しい。この状況を個人が打破するには、愚直にも突き進むしかないのでしょう。

「個人の顔が見えるゲームは面白い」

今回の数々のインタビューを通して得た結論です。

飯田さんのような個人のゲーム作家が、活躍しなくちゃゲームは面白くない。ぜひ、矛盾を抱えながらも激走し続けて欲しいものです。頑張ってください!

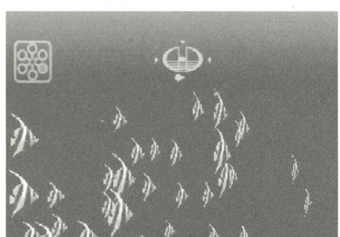


DREAMS◎*Nishikado Tomohiro*

アクアノートの休日

3DCGで描かれた海の中を、潜水艦で潜っていく。そして、魚たちとたわむれる、散策ゲーム。とくにルールや得点があるわけではなく、プレイヤーはひたすら水中をただようことになる。深海に棲む深海魚たち、サンゴ礁に棲むカラフルな魚たち、様々な魚とコミュニケーションを取るのもよし、海のどこかにある不思議なオブジェを探してみるのもよし。プレーの仕方は自由だ。

海の暗闇に向かって、深く、深く潜っていく潜水艦。その感覚は眠りにつく時の暗闇のような静けさだ。「ゲーム機はプレイヤーを瞑想状態に持っていく、瞑想機械だ」と作者の飯田和敏は数々のインタビューで語っている。ゲームに没入して、時間や空間や世の中のしがらみから自由になる瞬間。ゲームの中には自分しかいない。ある種、宗教的なトランス感やトリップ感にも似た肉体の消失感。その高みへ近づこうという意思が、本作から感じることができる野心的な一本である。



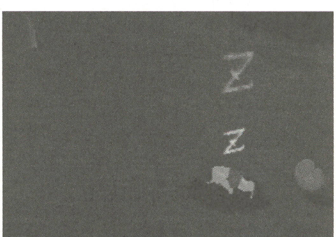
1995年6月30日発売
プレイステーション用ソフト
発売元／アートディンク

太陽のしっぽ

布切れ一枚を身にまとい大地を駆け回る原始人。お腹が空いたら動物を襲い、拾い食い。眠くなったらその場で寝る。ワイルド＆シンプルライフ。プレイヤーはそんな原始人となり、マンモスの牙を集めて、象牙の塔を組み立てていく。ルールも目的もない。自分の欲望のままに広い大地を走り回るゲームだ。

プレーを開始すると、自分の原人の顔を選べるのだが、それがいきなり衝撃だ。三つ目のある顔、ヒゲだらけの女顔……。冒頭から飯田和敏の暴走感あふれる作風を感じることができる。マンモスや野獣を倒した後に現われる肉は、ギャグマンガに登場する骨付き肉風だったり、乱暴な作りがなんとも魅力的だ。

はたして象牙の塔を組み立てた後に、太陽のしっぽに触った原始人はどうなるのだろうか。じつはシニカルなエンディングが待っているのだが、あえてここでは紹介しない。この本作の後に、飯田和敏が会社から独立した理由がわかるような……。



1996年4月26日発売
プレイステーション用ソフト
発売元／アートディンク

飯田和敏　作品集

1995年
アクアノートの休日
プレイステーション用ソフト　発売元／アートディンク

1996年
太陽のしっぽ
プレイステーション用ソフト　発売元／アートディンク

1999年
巨人のドシン1
64DD用ソフト　配布元／ランドネットディディ

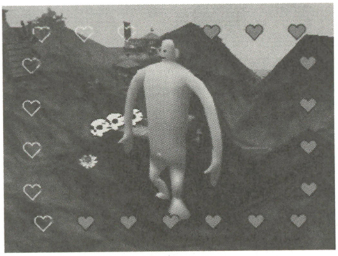
2000年
巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
64DD用ソフト　発売元／ランドネットディディ

巨人のドシン1

南の島に住む住民とコミュニケーションをとりながら、愛（ハート）や憎しみ（ドクロ）を集める、巨人の力体験ゲーム。住民に「木」を与えると、その土地は栄えていき、住民はやがて巨人に「愛」を抱くようになる。だが、人をふんづけてしまったり、建物を壊すと、人が「憎しみ」を抱き始める。巨人は愛や憎しみを一定数だけ集めることができれば、体がひと回り大きくなるのだ。

大きくなると強大な力を使えるようになるが、間違って人をふんづけてしまうこともある。また、普段は黄色い巨人だが、赤い巨人に変身すれば破壊の力を発揮し、簡単に大地や建物を破壊できるのだ。

強大な力を持った自分は、か弱い住民たちと、どうやって共存すればいいのか。プレイヤーは手探りで模索していくことになる。黄色と赤、愛と憎しみ。様々な矛盾を抱えながらゲームは進む。まさに瞑想（迷走）ゲームの傑作。女優、緒川たまきのナレーションがかわいらしい！



1999年12月30日配布開始
64DD用ソフト
配布元／ランドネットディディ

あとがき

いろんな人とお話をさせていただきました。
お話を聞くのは楽しいのだけど、何よりの楽しみは取材の前夜。明日あう人の手掛けたテレビゲームを、もう一度遊び直す瞬間です。あんなこと、こんなことを聞いてみたい。ゲームはたちまち豊潤な言葉を語り出し、インタビューの手がかりを与えてくれます。
ゲームを遊びながら、想像を膨らませる。とても幸せな時間を過ごすことができました。

ゲームに発売日はあっても、完成はない。ある人が言った、そんな言葉が印象に残っています。ゲームの制作者は人間を楽しませるためにゲームを作っているわけで、その楽しませかたに答えや結論、完成はありません。どの制作者のかたがたも、締め切りがなければ(そして経済的な束縛がなければ)今でも同じゲームを作り続けていたいと思っているに違いないのです。
それでも、ある一定の完成度を持って、世の中に送り出す覚悟を固める。そして、僕らの手元にゲームソフトが届く。
1本のゲームソフトには詰まっている、意思、迷い、覚悟。その一端が本書から伝われば、と今は思っています。

最後にインタビューに応じてくれた方々にお礼を。
中村光一さん、鈴木裕さん、小島秀夫さん、岡本吉起さん、中裕司さん、薗部博之さん、水口哲也さん、飯田和敏さん。お忙しい中、お話を聞かせていただき、どうもありがとうございました。
そして、スタッフの皆さんへ。みなさまの苦労なくしては、この本はありえませんでした。
まだ、『ゲーム・マエストロ』シリーズは続きます。
次巻以降は音楽編、デザイナー編です。
皆様が、よりハッピーなゲームライフを楽しめますように！

志田英邦

【撮影後記】

▼インタビューに受けながら、中村さんは私達に何度もお茶をついでくれた。相手を真直ぐに見据えて質問に答える姿に真摯な力強さを、時々見せる笑顔にシャイな人柄を感じた。仕事場での撮影をお願いし、自然な姿を撮りたいのでどうぞ普段どおりにと告げると、本当に黙々と仕事を始めた。普通の人はカメラを気にするもの。虚飾のない人なのだろう。

▼普段は笑顔を好んで撮っている私だが、鈴木裕さんだけは特別だ。厳しい顔をした時の方が男らしい優しさが見えるような気がして好感が持てる。まるで彼が着ている革ジャンのように、ごわごわとしていて暖かい。

▼「この本を、子供が大きくなったら見せたい」と小島さんは言ってくれた。とても嬉しかった。私事で恐縮だが、働き始めた頃から私は、一人前になった気がして大きな口をたたき、父親に並んだような気になった。しかし何度となく壁にぶつかる度に、父の背中が大きく見えたものだ。そんなことを考えていたら、小島さんの背中が途端に大きく立派に見えてきた。

▼私は関西の人が大好きだ。サービス精神旺盛で発想力が豊か。お洒落で独特の愛嬌がある。写真の被写体としては最高だ。岡本さんは、私が理想とする関西人だった。頭の回転が速く、私がどういう写真を撮りたいかを読んでくれる。あまりに速すぎて、私は追いつくのが精いっぱい。すっかりペースにはめられ、自分でも驚くほど多くのシャッターを切っていた。

▼かつて何度か撮らせてもらった時、中さんはいつもネクタイ着用のスーツ姿だった。当然今回もと予想していたのに、部屋に入って来た姿はノーネクタイの普段着。どんな写真を撮ろうかと考えてきた目論見が、みごとにはずれた。インタビュー後、社屋の前で撮ることになった。なるべく離れて撮ろうとした私は、往来の激しい車道に出ることになった。それを見るや危ないからと言って、私の横に社員のかたを立たせてくれた。普段着でも、やはり紳士だったのだ。

▼さあこれから撮りますよという時、「笑ってとか言われるから、写真は好きじゃないんだよね」と薗部さん。私は、「素の表情」を撮りたいのだから、無理に笑わなくて結構ですと伝え、渋々カメラの前に立ってもらった。ところが仕上がった写真を見ると、そうでないものを選ぶのが大変なくらい、どれも笑顔だったのだった。

▼4年ほど前に撮らせてもらった時の、スポーツマンタイプの爽やかな好青年という記憶があった。だが今回、その変わり様に驚かされた。本人曰く、ある本を読んで落ち込んでいたとのことだが、語る言葉も違う。きっとゲーム作りに自分の人生を持ち込んでいるのだろう。ゲームを作るために、ここまで変わる人がいるんだなぁ。

▼そのあやしげな雰囲気に、呆気にとられた。ダボダボの服に大きめの帽子を深々とかぶり、手にはＨＭＶの袋。ライターの志田さんとは知り合いのようで、ＣＤを袋から出し、最近流行りの音楽の話などしている。そしてインタビューが終わると何事もなかったかのように、夕暮れの渋谷の街に消えていった。私の中の「!?」は、いまだに解消していない。

――――松井友生

発行人 ―――― 濱田浩實

取材・文 ―――― 志田英邦
撮影 ―――― 松井友生
編集 ―――― 吉田直子

企画・構成 ―――― 出山健示

装丁・デザイン ―――― 森谷真弓
フォトプリンティング ―――― 加藤法久

編集協力 ―――― 川口洋司
執筆協力 ―――― 城戸芳充

取材協力 ―――― (株)チュンソフト
(株)セガ
(株)CSK 総合研究所
コナミ(株)
(株)コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
(株)カプコン
(株)ソニックチーム
(株)パリティビット
(株)ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ
(株)マリーガルマネジメント
(有)パーラム
(株)エニックス
(株)アスキー
(株)アートディンク

Profile

◎志田英邦
1971年生まれ。青山学院大学卒業。ライターとしてマガジンハウスやエンターブレイン、メディアファクトリーの雑誌などで活動。渋谷のゲームショップbit TOUR'sのスタッフでもある。著書に『ゲームを変えた男、飯野賢治～E0事件の真相』共著(メディアファクトリー)など。
hide@air.linkclub.or.jp
◎松井友生
1972年生まれ。東京都出身。東京都立芸術高等学校卒業後、東京写真専門学校(現・東京ビジュアルアーツ)に入学。在学中から長友健二氏に師事。97年に独立して以降は、雑誌、広告とジャンルを問わず、幅広い分野で撮影活動を続ける。
m-ysn@mb.neweb.ne.jp

ゲーム・マエストロ　VOL.2
プロデューサー／ディレクター編(2)

2000年12月15日　初版第1刷発行
発行 ――― 株式会社 毎日コミュニケーションズ
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル(九段1号会館)　〒102-0074
編集　TEL03-3230-3756
販売　TEL03-3211-2596
業務　TEL03-3211-2568
http://www.mycom.co.jp
印刷 ――― 日本写真印刷株式会社

ISBN4-8399-0385-9　C0076

ゲーム・マエストロ

VOL. 2

プロデューサー／ディレクター編(2)

毎日コミュニケーションズ

9784839903855

1920076018008

ISBN4-8399-0385-9

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円＋税

ゲーム・マエストロ

VOL. 2

プロデューサー／ディレクター編（2）

中村光一
鈴木 裕
小島秀夫
岡本吉起
中 裕司
薗部博之
水口哲也
飯田和敏

●文●——志田英邦
●写真●——松井友生

ゲーム・マエストロ

VOL. 2

プロデューサー／ディレクター編（2）

9784839903855

1920076018008

ISBN4-8399-0385-9

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円＋税

毎日コミュニケーションズ

GAME
MAESTRO

ゲーム・マエストロ

VOL. 2

プロデューサー／ディレクター編（2）

毎日コミュニケーションズ

Nakamura Kohichi
Suzuki Yuu
Kojima Hideo
Okamoto Yoshiki
Naka Yuuji
Sonobe Hiroyuki
Mizuguchi Tetsuya
Iida Kazutoshi

TVゲーム史の主役が語る「ミリオンセラーの秘密」

第二世代の革新。

毎日コミュニケーションズ

TVゲーム史は彼らが創った。

新作プロモーションでも、業界内輪話でもない初めてのゲーム作家ロング・インタビュー集

VOL.2 プロデューサー／ディレクター編（2）

『トルネコの大冒険』の中村光一
『バーチャファイター』の鈴木 裕
『メタルギア ソリッド』の小島秀夫
『ストリートファイターII』の岡本吉起
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の中 裕司
『ダービースタリオン』の薗部博之
『スペースチャンネル5』の水口哲也
『巨人のドシン1』の飯田和敏

VOL.1 プロデューサー／ディレクター編（1）

★2001年発売★

VOL.3 コンポーザー編

VOL.4 デザイナー／イラストレーター編

VOL.5 プレジデント／マネージャー／プロモーター編

定価：本体1,800円＋税

郵便はがき

50円切手を
お貼り
ください

102-0074

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

「ゲーム・マエストロ」係

フリガナ お名前		男・女	年齢　　歳
職業・学校	1.会社員　2.自営・自由業（　　　　　）　3.短大・大学・大学院生 4.専門・各種学校　5.高校生　6.中学生　7.小学生　8.アルバイト・パート 9.主婦　10.無職　11.その他（　　　　　　）		
ご住所	〒		
電　話 FAX	（　　　　） （　　　　）		

ゲーム・マエストロ　読者アンケート

アンケートにご協力ください。 今後の書籍制作の参考にさせていただきます。

Q01.ご購入いただいたのは、何巻ですか。

VOL. 1　VOL.2　VOL.3　VOL.4　VOL.5

Q02.この本の評価をお聞かせください。

a.表紙デザイン	(ア)よい	(イ)ふつう	(ウ)わるい
b.内容 (インタビュー)	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
c.内容 (資料)	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
d.内容 (写真)	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
e.誌面レイアウト	(ア)見やすい	(イ)ふつう	(ウ)見にくい
f.本の大きさ	(ア)大きすぎる	(イ)ふつう	(ウ)小さすぎる
g.文字の大きさ	(ア)見やすい	(イ)ふつう	(ウ)見にくい
h.値段	(ア)安い	(イ)手頃	(ウ)高い

Q03.注目しているクリエーター (ゲームに限らず) をお教えください。

(　　　　　)　(　　　　　)　(　　　　　)

●ご意見、ご感想をご自由にお書きください。

ありがとうございました。